FRONTLINES: FUEL OF WAR F.E.A.R. FILES THE ORANGE BOX

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

6,95€ Nº13 DICIEMBRE 2007




Games for Windows



Gracias... ...por este año a nuestro lado



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Sé que suena repetitivo, e incluso obvio, agradecer el apoyo de los lectores (principio fundamental de cualquier publicación) en un aniversario. Pero, en nuestro caso, tenemos que agradeceros mucho más que eso. Queremos y debemos daros las gracias por aportar cambios a nuestra forma de trabajar, por escribir sin cesar al mail, por llamar a la redacción, por echarnos la bronca, por darnos la enhorabuena, por curraros ir siempre más allá en nuestros artículos y, sobre todo, por mantener la comunicación con nosotros durante todo el año. Gracias Kaos2k, Arturo Hidalgo, Pavel, David Artiaga, Fernando Nomura, Miguel Vallés, Alejandro Colomina, Eloy Leal, Samu Querol, David Arbó, Sergio Rojo, Pedro Betancort... y a los cientos que nos escribís días tras día, y a los miles que nos leéis todos los meses. Gracias por hacer posible esta aventura y por ayudarnos siempre. Y no podía acabar sin agradecer todo el trabajo que desempeñan tantas personas que hace que estemos en la calle cada mes para vosotros. Amalio, Gaspar, Alex, Mamen, Tania, Samary, Matteo, Conrado, Ignacio, Antonio, Jaime, Gregorio, Felipe, Fernando, Ángel, Juanma, Aurora, Trinidad... Y a todos los que, en alguna ocasión, habéis aportado algo: Antonio Hervás, Pedro, José Juan, Germán, Fabiola, Rosa, Mari Paz, Gema, David, Josele, Jesús, Jorge... Y a Activision, Atari, EA, 2K Games, THQ, Vivendi Universal, Ubi Soft, Microsoft, Nobilis, SEGA, Virgin Play, Proein, Codemasters, Disney, Planeta DeAgostini Interactive... ¡Gracias!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Redacción: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Jorge Núñez 'Clapillo'
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es





Diseño de portadas: Juan Manuel Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es



AMALIO MORATALLA
Adjunto al Consejero Delegado de Unidad Editorial





TANIA MARTÍNEZ
Gerencia



Marketing
SAMARY FERNÁNDEZ



CONRADO GODOY
Publicidad



Publicidad
IGNACIO CARTAS



MATTEO GOBBO
Marketing



Marketing
DIEGO RAYÓN



ANGEL MONTERO
Editorial

Producción
ANTONIO UREÑA



JAIME DEL REAL
Producción



Publicidad
MIGUEL ARDISANA



El Equipo Xbox en España
LIDIA PITZALIS, OSCAR DEL MORAL, PENÉLOPE VALDÉS, MARTA VILLARROYA Y ALEJANDRO CAMINO

Gracias también a todos los que nos ayudásteis al comienzo de esta aventura...



GONZALO PEDREÑO
Producción



Marketing
JOSÉ A. PACHECO



Producción
ANDREA BENERAS





JOSELE RODRÍGUEZ

Diseño
ANTONIO HERVÁS



Diseño
PEDRO PABLOS



Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte), Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Jorge Núñez, Dr. Marble, José M. Rodríguez y Juan Manuel Martín Castillo
Pº de la Castellana, 66, 2ª planta
28046 Madrid Tfno. 91 321 52 89
e-mail: xbox360@recoletos.es



REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Directora de Marketing de Revistas: Samary Fernández
Director de Publicidad de Revistas Marca: Conrado Godoy

PUBLICIDAD
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno.: 91 337 32 58
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno.: 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré
Tfno.: 93 227 67 11
Bilbao: Juan Luis González Andulza
Tfno. 94 435 65 20
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato
Tfno.: 96 351 77 76
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37 Vigo: Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta. 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 / Fax 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h y de 16 a 18 h, V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Antonio Ureña
Tfno.: 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid). Tfno.: 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana 66. 28046 Madrid
Tfnos.: 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA
Depósito Legal: M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100

Guitar Hero III

Vaya pedazo de conciertos que te vas a montar en casa

El rock and roll vuelve a invadir tu **Xbox 360**

PÁGINA 08

98
Altair ya está haciendo correr la sangre por los reinos de Tierra Santa

76
La hora de los mamporros, en su versión 2008

28
Ya hemos visto Condemned 2

Contenidos

Dashboard
Noticias, novedades, expertos...

Input
Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras hacernos llegar.

Reportajes
Los mejores artículos sobre 360

Previews
Todo lo que está a punto de llegar

Reviews
La última guía del comprador feliz: todo lo nuevo de 360 analizado al detalle

En el DVD
El contenido de tu **DVD nº13** 126



Guitar Hero III

Más temazos, una nueva guitarra y más ganas de rock

AUTOR: OXM Maeso



Al igual que nada volvió a ser lo mismo en este negocio cuando a alguien se le ocurrió enchufar una alfombra de baile a una videoconsola, algo cambió también en este mundillo cuando a algún lumbreras se le ocurrió combinar un instrumento musical y un videojuego. Los precedentes hay que buscarlos en títulos nipones como *Guitar Freaks* y *DrumManía*, pero el éxito total entre las masas ha llegado con el fenómeno *Guitar Hero*. Una guitarra de plástico, una jugabilidad sencilla y adictiva y un catálogo de canciones impagables para no dejar de dar saltos han tenido la culpa del tremendo éxito del juego, su secuela y sus diferentes expansiones. Ahora llega la tercera entrega con cambio de desarrolladora. ¿Implica esto algún cambio sustancial?

Pues la respuesta así, de inmediato, es que no. No hay demasiados cambios en la tercera entrega de Guitar Hero, la segunda que llega a Xbox 360. A pesar del relevo en el desarrollo por parte de Neversoft, el juego sigue teniendo la misma dinámica y el mismo aspecto (hasta los mismos personajes, casi clavados) que en las anteriores entregas creadas por Harmonix. Esto ha sido objeto de la mayoría de las críticas que ha recibido este entrega, aunque también hay que comprender que Activision trasladara al nuevo equipo una máxima sagrada: "Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?". Y, después de viciarnos varias horas con la versión final del juego, tenemos que decir que estamos de acuerdo con la frasecita.

Aunque también hay que ser justos y aclarar que, aunque en esencia todo parece igual, hay muchos elementos novedosos que no pasarán

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego musical para creerse un guitarrista.

Se parece... *Pues a Guitar Hero, no hay más juegos iguales.*

¿Para quién? Guitarristas frustrados y para todos los demás.

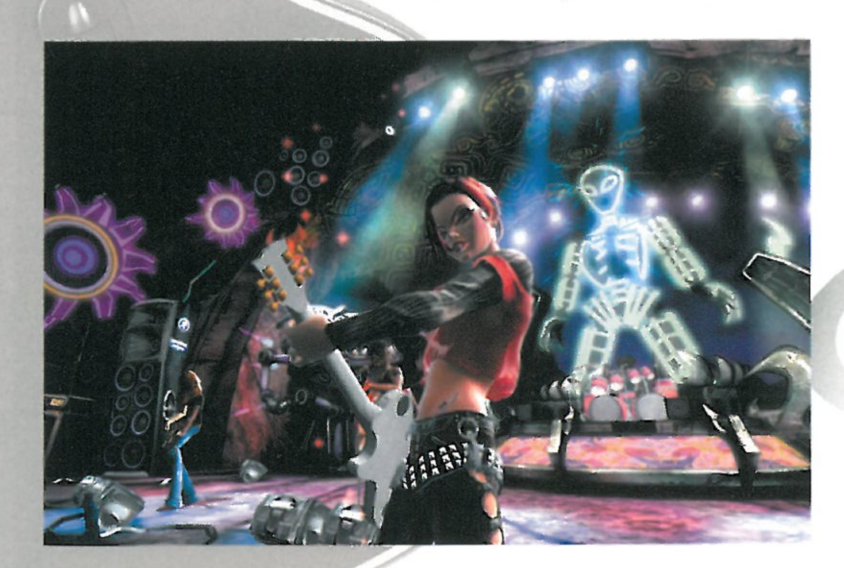
inadvertidos a los verdaderos fans de la saga. El cambio más evidente es el de la guitarra de plástico que acompaña al juego: una preciosa reproducción de una Gibson LesPaul Custom negra, con un peso y tamaño perfectos, una nueva barra de golpeo más alargada y suave y una mejor colocación de los botones Back y Start, simulando los potenciometros de una LesPaul. Pero, además de cómoda y bonita, ¡es inalámbrica!. Un par de pilas en su parte trasera la convierten en tu mando preferido de Xbox 360 y funciona a la perfección.

Una vez en harina, el juego nos muestra a los viejos conocidos personajes (Johnny Napalm, Judy Nails, Axel Steel, Izzy Sparks, Casey Lynch, Lars Ümlaüt y Xavier Stone) para comenzar a tocar en los siete nuevos escenarios disponibles (desde antros de mala muerte hata estadios gigantes, pasando por ¿el mismísimo infierno?). El juego incluye hasta 13 personajes jugables, que habrá que ir desbloqueando (entre los que se encuentran Slash y Tom Morello). Pero la novedad más sorprendente es la historia que iremos completando en el modo Carrera, que se muestra con unas fantásticas animaciones de dibujos animados. Aquí, entre canción y canción superada y nuevos niveles desbloqueados, iremos conociendo la historia de un grupo







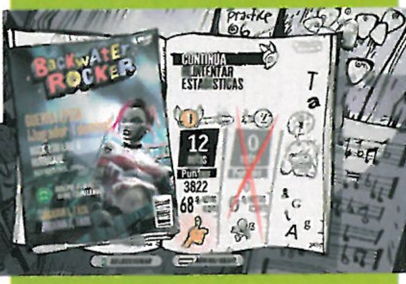


¡A DAR GUERRA!

Sin duda alguna, el modo Batalla es la estrella de Guitar Hero III. Es el modo que le da vidilla al juego. Aquí es muy importante tener un buen nivel de técnica y clavar la canción, pero también hay que saber reponerse a los ataques como sea y saber enviar golpes al contrario en los momentos más oportunos, para hacerle fallar un mayor número de notas. Si no derrotas a tu oponente antes de que termine la canción, ésta se repite en una 'Muerte súbita'.



CUERDA ROTA: Un botón del contrario deja de funcionar, y sólo puede recuperarse pulsándolo repetidamente.
MÁS DIFICIL: Subes un punto la dificultad de la canción de tu oponente por un tiempo.
SOBRECARGA DEL AMPLI: El mástil de la guitarra tiembla y así es difícil leer las notas y acertar a tocarlas.
Barra de vibrato: Hay que darle al vibrato muy rápido para desbloquear.



ROBA EL ATAQUE: Con esto puedes robarle su ataque al oponente.
Notas dobles: Convierte la 'partitura' de tu oponente en notas dobles.
PARA ZURDOS: Convierte la guitarra de tu rival en una guitarra para zurdos (o para diestros si ya él era zurdo).
LA FUGA DE LA MUERTE: Este ataque sólo aparece cuando se está jugando la muerte súbita. Si lo consigues y lo lanzas, tu rival tiene las horas contadas. Una figura de la muerte aparece y acelera hacia el lado rojo su 'rockómetro'. O tiene los dedos muy hábiles o durará poco.

Detalles



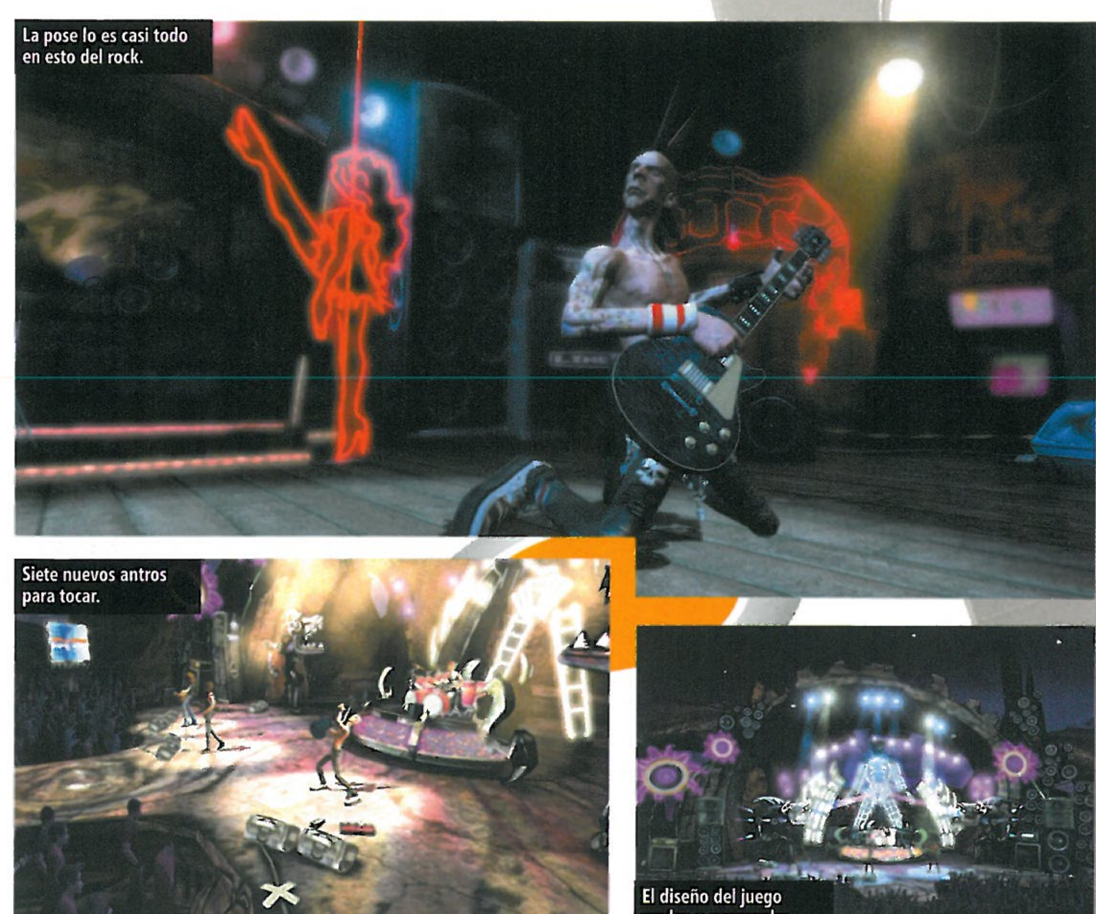
Edita Activision
Desarrolla Neversoft
Jugadores 1-2
Online 1-2 jugadores
A tu medida Elige modelito, guitarra...

¡MÁS! en xbox.com

JUEGA Y REJUEGA

Hay muchos aficionados que han criticado la casi absurda dificultad que se alcanza en los modos expertos en muchas de las canciones de anteriores entregas (y también en ésta). Pero hay que recordar que la curva de aprendizaje del título es muy amplia, que hay hasta cuatro modos de dificultad para todos los públicos y que estos retos casi imposibles están puestos para todos aquellos fanáticos que siempre piden más. Lo mejor es que, si te atascas, puedes ir siempre al 'Ensayo' y practicar todo lo que quieras con la canción que se te atasca en ese modo experto. En el Ensayo puedes bajar el metrónomo para aprender ese sólo imposible a menos revoluciones y luego ir subiendo el tempo para llegar a dominarlo en tiempo real. Esto es un calco de la técnica de aprendizaje.





La pose lo es casi todo en esto del rock.

Siete nuevos antros para tocar.

El diseño del juego vuelve a sorprender.

"El modo batalla es todo un regalo para los que quieren llevar su vicio con GHIII a Xbox Live"

de músicos que salen de ensayar de un garaje para convertirse en estrellas del rock, junto a un misterioso representante llamado Lou, que desprende un sospechoso olor a azufre. Podemos disfrutar de otra historia diferente cuando juguemos al modo Carrera cooperativa con un colega (a través de Xbox Live o los dos en casita a pantalla partida). Ambos modos Carrera, como siempre, son los que permiten desbloquear la impresionante lista de temas de este juego, hasta 59 temazos que, en nuestra opinión, mejora en mucho la recopilación de la entrega anterior, aunque se echan en falta algunos cortes más clásicos, tipo Hendrix, Led Zepellin, etc. (sobre todo llamándose el título 'Leyendas del Rock').

En el transcurso de las canciones, todo funciona como siempre, aunque con más y mejores animaciones de los músicos y efectos especiales que rodean al mástil de tu guitarra. Ahora hay dos sencillos marcadores justo junto a la línea de ejecución de notas, lo que permite tenerlos presentes sin quitar ojo a la 'partitura'. El marcador de la derecha muestra el nivel de 'rock' (es decir, el de la calidad de la canción y el favor del público) y sobre él se encuentra el marcador de cantidad de energía estrella, que tiene forma de las seis válvulas de tu amplificador. A la izquierda, tu puntuación, el número de tu multiplicador de puntos y el número de notas enlazadas.

Además de los modos carrera y carrera cooperativa, el juego contiene un nuevo modo multijugador realmente adictivo, el modo Batalla. Aquí la puntuación no existe y el objetivo del juego es



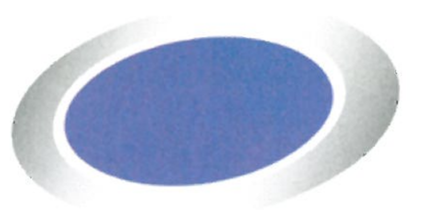
La energía estrella se almacena en válvulas.



Como su predecesor, un importante plus de GHIII es la posibilidad de descargar nuevos temas, guitarras...



Las marcas volverán a patrocinarte.



Heroes del Silencio se estrenan en GH.

Even Flow
PEARL JAM, 1991
Rock You Like A Hurricane
SCORPIONS, 1984
The Metal
TENACIOUS D, 2006
Avalancha
HEROES DEL SILENCIO, 1995
Closer
LACUNA COIL, 2006
Hier Kommt Alex
DIE TOTEN HOSEN, 1988
Minus Celsius

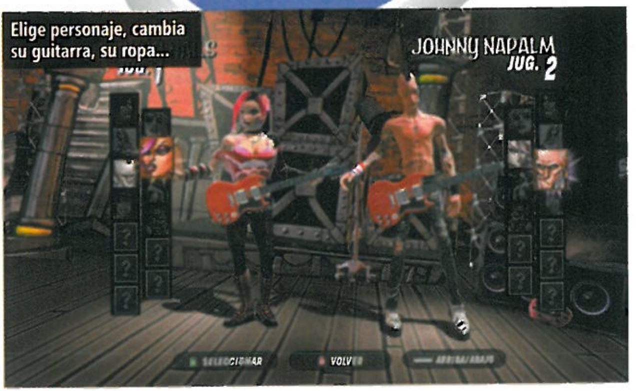
Eres exactamente como tu último concierto... Un fracaso.

Estos diablillos de las pantallas de carga dicen verdades como puños.

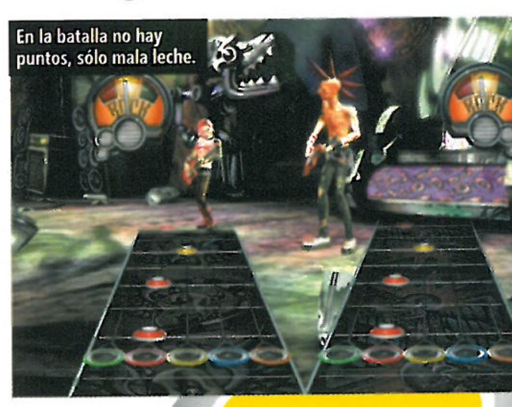
Por fin llegan los jefes finales de fase a Guitar Hero, y encima se llaman Tom Morello, Slash... Era algo obligado.

eliminar al oponente antes de que acabe la canción, a base de ataques que le hagan fallar notas y que bajen su marcador al nivel crítico. Para lograrlo la energía estrella se ha convertido aquí en energía de batalla, que premia tu pericia a la guitarra dándote ataques varios para lanzar. Cuando tengas un ataque, puedes lanzarlo a tu oponente levantando el mástil de la guitarra. Estas pequeñas trabas van desde el sobrecalentamiento del amplificador (que hace vibrar el mástil y no dar pie con bola) hasta convertir la guitarra de tu rival en una guitarra para zurdos, lo que cambiará el orden de los botones momentáneamente.

Este modo de juego multijugador también aparece en el modo Carrera, justo cuando te enfrentas a diferentes enemigosfinales, que aparecen en medio de la histroia general. En esos momentos, prepárate para entrar en batalla con Tom Morello (ex-guitarrista de Rage Agains the Machine o Audioslave), con Slash (guitarrista de Velvet revolver, ex-Guns 'n Roses) y con otro enemigo que no queremos desvelar. Al final, algunas novedades importantes, pero más de lo mismo... Pero cómo nos gusta.



Elige personaje, cambia su guitarra, su ropa...



En la batalla no hay puntos, sólo mala leche.



Encadena notas y sube tu porcentaje de aciertos.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

- Una lista de temazos
- El modo batalla es genial
- Jefes finales y famosetes
- La LesPaul inalámbrica
- No demasiadas novedades

PUNTUACIÓN 8,6

El show debe continuar... en tu 360


¡Consigue la guitarra firmada por Héroes del Silencio!
Entra en www.guitarhero.es y hazte con ella.
DISPONIBLE PARA:
PlayStation.2
Wii
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
Guitar Hero III
Legends of Rock
MODO GUERRA
JUEGA SIN CABLES
EN EL NUEVO MODO "GUERRA" PODRÁS LANZAR LOS SIGUIENTES ATAQUES A TU CONTRINCANTE:
Cuerda rota
Aumento de dificultad
barra de vibrato
Robo de poder
Notas Dobles
Cambio a zurdo
DESMÓNTALA
Y LLÉVALA
DONDE QUIERAS
ACTIVISION
activision.es


Controlled
ZONE
RELEASES
GUITAR HERO III
LEGENDS of ROCK
Gibson

Hablamos con... KAI HUANG

Parece una estrella del rock y, en cierta medida, lo es. Se trata del jefe de RedOctane

Sin el hombre que hay sentado ante nosotros, probablemente *Guitar Hero* no existiría. El es el presidente de RedOctane, el creador y editor del fenómeno *Guitar Hero*, Kai Huang es el responsable de abrir el mundo de los videojuegos a una nueva audiencia de jugadores. Dos años y cuatro juegos después, la serie ocupa portadas tanto de revistas de videojuegos como de moda o estilo de vida. Metido de lleno en el lanzamiento de *Guitar Hero III: Legends of Rock* nos habló de la salud de la franquicia

¿Puedes hablarnos de los inicios de la franquicia? ¿Cómo se les ocurrió?
RedOctane ya había realizado un juego musical en 2005, un juego llamado *In the Groove*, del que la mayoría de la gente no ha oído hablar. Se trataba de un juego de baile similar a *Dance Dance Revolution*. Nosotros estábamos buscando otro tipo de juego musical, basado en otro instrumento y más indicado para los consumidores occidentales. Con estas premisas estábamos casi seguros de que el tipo de música que funcionaría sería el rock and roll. Y claro, si vas a hacer un juego de rock and roll, y estás pensando en utilizar un instrumento: la guitarra. Así comenzó un nuevo concepto de juego. Después nos pusimos en contacto con Harmonix, los mejores desarrolladores de juegos musicales en Norteamérica, y el proyecto les enamoró, sobre todo porque ellos ya habían pensado en desarrollar un juego de guitarras en el pasado. Y ahí comenzó todo.

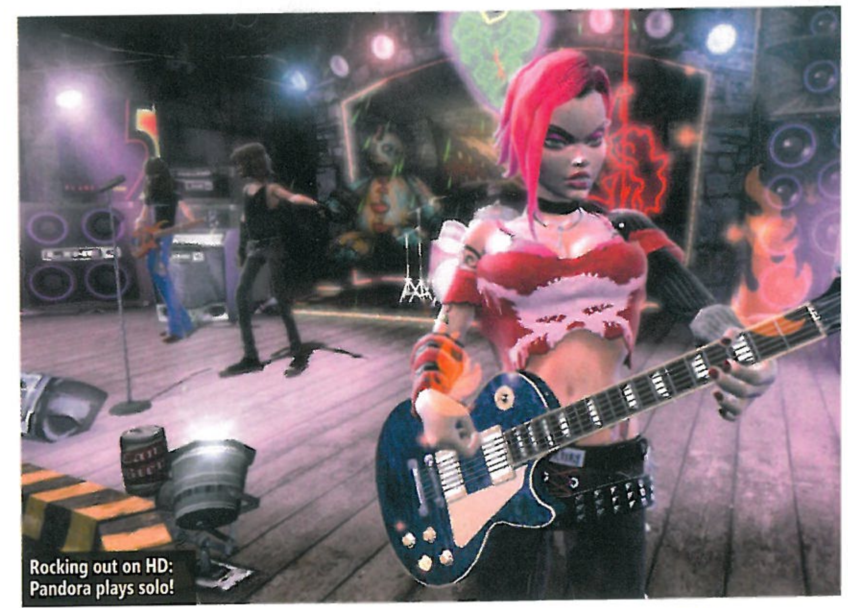
Después de que los títulos anteriores sólo ofrecieran versiones de famosas canciones, *Guitar Hero III* incluye las pistas originales. ¿Es esto un indicador de lo que ha crecido la franquicia?
Yo creo que sí. El juego ha llegado muy lejos. Con *Legends of Rock* tenemos más de 70 canciones y el 70 por ciento son las pistas originales. Es genial poder trabajar directamente ahora con las discográficas y los propios artistas. Cuando empezamos no nos hacían caso porque no sabían lo que era Guitar Hero. Pero ahora lo saben de sobra, les encanta y están entusiasmados de que su música esté dentro del título. Sus hijos juegan con él, o los hijos de sus amigos.

¿Cómo es el proceso de selección de canciones?
En RedOctane tenemos un equipo de selección de canciones y ellos son los que crean una bateria inicial de temas para el juego. Después hay que analizar y evaluar las canciones. Primero, buscando canciones míticas, las que la gente escucha y reconoce al instante. Después, eligiendo sólo aquellas con las que jugar es verdaderamente divertido (en Guitar Hero no te apetece tener que sentarte aburrido mientras suena un solo de batería durante tres minutos). Una vez encontrados los temas, hablamos con las discográficas o los artistas para terminar de afinar.

Sabemos que Slash y Tom Morello han grabado temas originales para el juego, pero ¿hay alguna otra banda implicada?
Claro. Los Sex Pistols. Cuando se aprobaron las canciones, ellos intentaron obtener el original de las pistas para que las pudieramos utilizar, y no las encontraron. Habían desaparecido. Entonces nos dijeron: "Bueno, nosotros queremos ser parte de este juego, y estaremos encantados de ir de nuevo al estudio y volver a grabar estas canciones para usted". Hace 30 años que los Sex Pistols no se metían en un estudio de grabación. Es increíble..

El futuro de *Guitar Hero*... ¿Cuál es el siguiente paso?
Realmente, creo que *Guitar Hero* acaba de nacer. Es difícil de creer que sólo tiene dos años de edad. Hay todavía tantas oportunidades... Como, por ejemplo, trabajar con los diferentes géneros musicales. También tiene potencial para añadir elementos diferentes y distintos al juego... Todavía tenemos pensadas un montón de ideas. Y hay algunas cosas interesantes que no hemos hecho con los artistas y que todavía queremos seguir haciéndolo, al igual que la música original con Slash y Tom Morello.





Rocking out on HD: Pandora plays solo!


SÓLO EN XBOX 360
ENTRENA CON KAKASHI Y CONTROLA TU CHAKRA PARA UTILIZARLA EN DISTINTOS EJERCICIOS COMO LA ASCENSION DE ÁRBOLES, MISIONES DE BUSQUEDA Y MUCHO MAS.
RETA A TUS AMIGOS EN COMBATES MULTIJUGADOR CUERPO A CUERPO O ENFRENTATE A LOS MEJORES EN TU XBOX LIVE®
EJECUTA LOS JUTSUS CON LOS CONTROLES, CONCENTRA TU CHAKRA Y DESATA TUS ATAQUES FAVORITOS
www.narutoriseofaninja.com
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
UBISOFT®
XBOX 360 LIVE

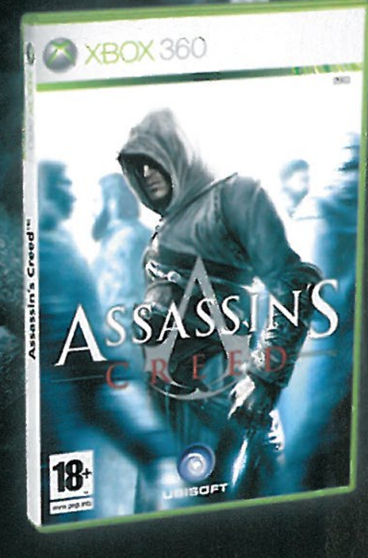

UN VIDEOJUEGO DE ODIO,
PÉRDIDA Y VENGANZA
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

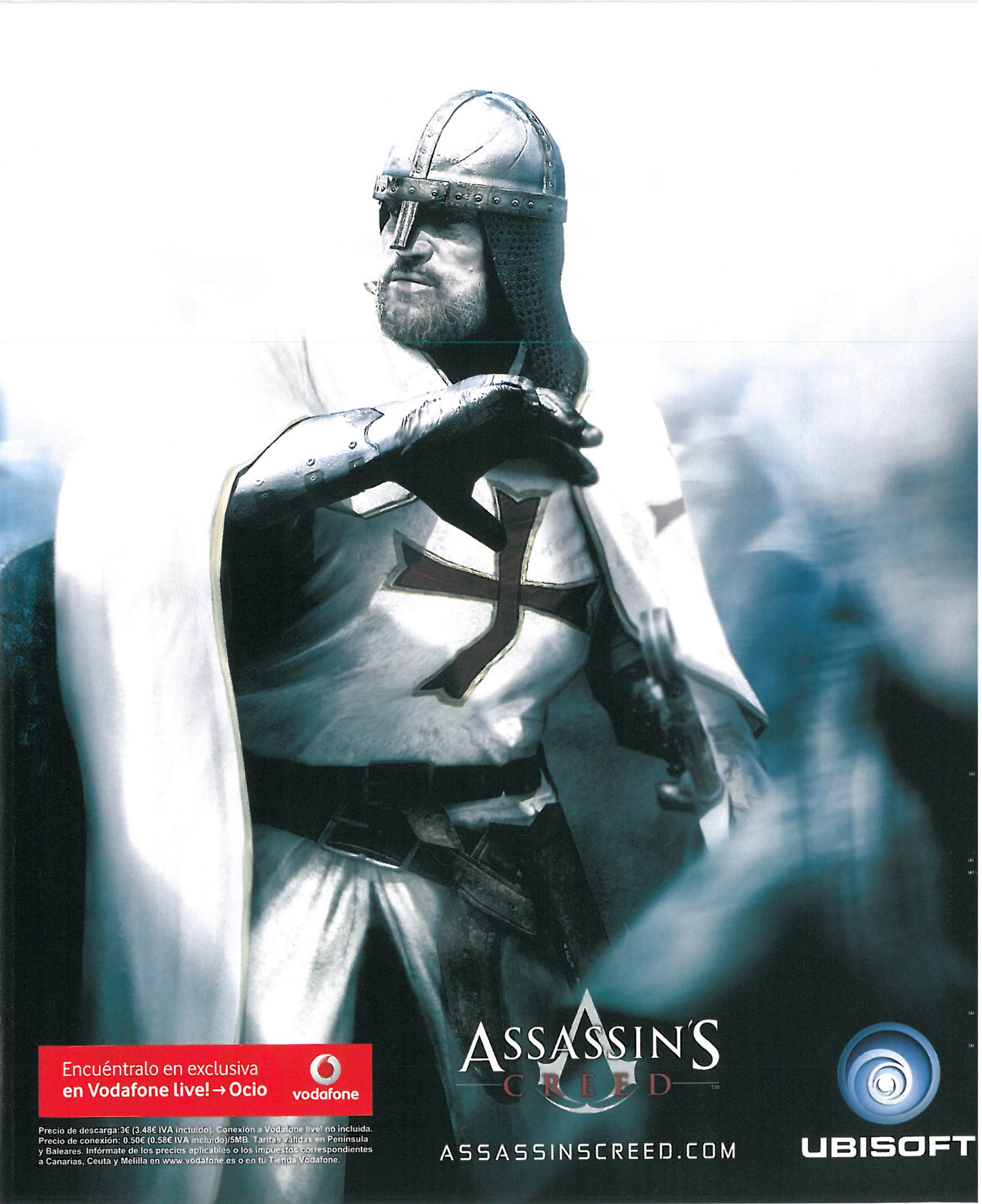

★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA
PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
KANE&
LYNCH
DEAD MEN™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Y POR FIN LLEGA AL CINE HITMAN
Estreno 30 de Noviembre. SÓLO EN CINES


EL ARTE DE MATAR
NOVIEMBRE 2007


18+
www.pegi.info


XBOX 360


XBOX 360
ASSASSIN'S
CREED
18+
UBISOFT


Encuéntralo en exclusiva
en Vodafone live! → Ocio
vodafone
Precio de descarga:3€ (3.48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0.50€ (0.58€ IVA incluido)/5MB. Tarifas válidas en Península y Baleares. Infórmate de los precios aplicables o los impuestos correspondientes a Canarias, Ceuta y Melilla en www.vodafone.es o en tu Tienda Vodafone.
ASSASSIN'S CREED
ASSASSINSCREED.COM
UBISOFT

Primer Aniversario de la Revista Oficial Xbox 360

GANA CIENTOS DE REGALOS CON LA ROX

Los nombres de los ganadores saldrán publicados en el **número 14**

Mientras algunos de vosotros vais a disfrutar de nuestra fiesta de aniversario (si habéis sido agraciados os llamaron el día 22 de noviembre para mandaros la invitación), el resto podéis optar a un sinfín de regalos. Y es que, además de participar en nuestro mega concurso a través de vuestras votaciones, que ya han quedado registradas, hemos decidido ampliar el plazo para aquellos que hayáis estado un poco más vagos o despistados.

Hasta el día 10 de diciembre

¡AMPLIAMOS EL PLAZO!

Para que seáis más los que optéis a los regalos de nuestro concurso de aniversario hemos ampliado el plazo. Sólo tenéis que enviar un mail a xbox360@recoletos.es con vuestros datos y entraréis automáticamente en el concurso. *Los ganadores se publicarán en el nº 14.*

De este modo, sólo tenéis que enviar un mail con el asunto CONCURSO ANIVERSARIO a **xbox360recoletos.es** y entraréis inmediatamente en el sorteo de más de 100 juegos como los que tenéis a la derecha, por no hablar de camisetas, figuras de coleccionista, faceplates...



Y camisetas, merchandising, pósters...





501ST LEGION El mes que viene podréis conocer en nuestro reportaje dedicado a esta asociación oficial de Star Wars todas las curiosidades de su organización, sus actividades, cómo son y cómo ayudan siempre a los que más lo necesitan a través de su presencia en actos de índole solidaria con niños, enfermos... ¡NO TE PIERDAS EL REPORTAJE EN EL NÚMERO 14!



LA ÚLTIMA APUESTA El grupo de pop madrileño tiene nuevo disco, 'Dónde está el futuro', y están pegando realmente fuerte con él, asomándose a las principales cadenas de radio y a los programas de televisión más importantes de nuestro país. La prensa está volcada con ellos y también el público, que abarrota sus conciertos sin excepción. Serán los encargados de abrir la fiesta aniversario de la revista, pero si no tienes la suerte de asistir al evento, puedes acercarte a cualquiera de sus inminentes conciertos (el viernes 21 de diciembre en la Sala Barco, en Madrid). Si quieres conocer mucho más de este trío madrileño, puedes visitar su web oficial en *www.laultimaapuesta.com* o su sitio en myspace: *www.myspace.com/laultimaapuesta*

21:30





INLOGIC Los chicos de Inlogic, una banda de rock de la capital, acaban de quedar en el segundo puesto de la final nacional del Global Battle of Bands 2007, un prestigioso certamen internacional de bandas noveles. Oscar, Javo, Alejandro y Adrián mezclan en su primer disco, 'Inlogic', rock fresco, metal y punk con letras en inglés. Actualmente, la banda se encuentra metida en el estudio grabando su segundo álbum, que pronto irrumpirá con fuerza en el panorama musical nacional. Inlogic se subirá al escenario de la fiesta aniversario de la revista en segundo lugar, para dar un toque de buena música al acto de entrega de los premios Revista Xbox 360 a los mejores juegos del 2007. Puedes visitar su web y su sitio en Myspace: *www.inlogicband.com / www.myspace.com/inlogic*

22:30



FIFA 08
SE ACTUALIZA

Este clásico del fútbol acaba de ampliar sus posibilidades de juego a través de internet para sus versiones de nueva generación. Con el nuevo modo "Be a Pro: Online Team" podremos disfrutar de partidos con 5 jugadores humanos por equipo, cada uno controlando a un solo jugador. EA se acerca un poco más a su objetivo de ofrecer partidos de fútbol con 11 contra 11 jugadores en cada partida.



23:30

IBIDEM Rock del duro para cerrar el evento. La banda madrileña Ibidem será la última en subir al escenario del Moma, allá sobre las 22:30, para cerrar con su actuación el espectáculo de música en directo de la fiesta. Toques de blues y rock and roll con guitarras demoledoras y profundas letras en castellano son la seña de identidad de 'Con razón o sin ella', el disco que la banda grabó el pasado año. Ibidem, que aprovechará el concierto para presentar en sociedad a su nuevo batería, Marcos Minaya, prepara para 2008 la grabación de un segundo álbum. Si queréis saber más de esta banda del sur de Madrid, escuchar sus canciones, descargar su disco y saber cuándo y dónde actuarán en breve, podéis visitar su web oficial o su sitio en Myspace: *www.ibidemrock.com / www.myspace.com/ibidemrock*

OXM Maeso te cuenta cómo será el concierto

IBIDEM Organizar una fiesta de esta magnitud no es moco de pavo e intentar que en ella toquen, en directo, tres potentes bandas para animar el evento, tampoco es fácil. Pero creo que hemos conseguido convencer a tres bandas de un excelente nivel, que van a poner su música para hacer de este primer aniversario de la revista, la fiesta del año. Los melódicos acordes de 'La última apuesta' recibirán a los más de 350 invitados, el fresco punk-rock de 'Inlogic' pondrá el broche a la entrega de premios y el rock duro de 'Ibidem' (ese guitarrista me suena de algo) acompañará a las copas de fin de fiesta. Conciertazo.

Blade se moja...

Gemma Abasolo. Locutora de Blade 94.6

http://blade.radiosabadell.fm

Yo quería ser artista. No es que tuviera complejo de Concha Velasco, pero con quince añitos, quería hacer y ser tantas cosas, que la única manera que se me ocurría de poder ser un poco de todo era... ¡ser actriz! Así que le dije a mi madre: ¡Mamá, quiero ser artista! Y ella... ¡me compró una Game Gear! Su intención era buena, no podía permitirse una hija en el paro e intentó despistarme de mi objetivo. Y lo consiguió. Lo que nunca hubiera imaginado mi querida madre, es que me dio justamente lo que yo le estaba pidiendo. Y no es que me comprara "unas botas que las tengo rotas de tanto bailar". Me ofreció la posibilidad virtual de meterme en la piel de otros personajes. ¡Ya podía ser quien quisiera! ¡Eureka! Vale que el método Stanivslavski lo llevaba en la sangre y cuando jugaba con el Sonic me desplazaba haciendo volteretas por toda la casa, o cuando me daba por Aladino, me iba al cole con los bombachos... Pero aquella "gran portátil" canalizó todas mis ansias faranduleras. A partir de ahí, todo empezó a cambiar. Sí, como suena. Podríamos decir que el mundo de los videojuegos cambió mi vida. Alguno pensará que suena demasiado a final feliz de película pero muchas cosas no hubieran sido la mitad de la mitad si no fuera por lo que, en general, me han dado los videojuegos. Y una no piensa en las consecuencias de aquello que se convierte en hobby y que no hace daño a nadie (salvo al bolsillo). Pero así fue. Y, ahora que estoy aquí, delante de tanta gente, ante tanto reconocimiento, quiero aprovechar para darles las gracias a mis padres por regalarme un cartucho en cada cumpleaños, a mi hermana pequeña por entender que las cosas de la tata no se tocan porque se pueden romper, y a mi profe de mates por no requisarme la consola aquel día. Gracias a todos por haber hecho de mi... ¡lo que soy!

ETERNAL SONATA™

Cruza la Línea que Separa los Sueños de la Realidad

En su lecho de muerte el famoso compositor Chopin, camina entre esta vida y la siguiente. En la frontera entre los sueños y la realidad, Chopin descubre la luz que brilla en todos nosotros en este apasionante relato sobre el bien y el mal, sobre el amor y la traición.



- *Sistema de combate innovador que combina la libertad de movimientos con la acción por turnos*
- *Uso estratégico de la luz y la oscuridad que afecta a las habilidades especiales de los jugadores y a los poderes de los monstruos*
- *Historia conmovedora combinada con una música fascinante*

12+ www.pegi.info











MI AMIGO EL ENEMIGO

El mundo de Tony Stark es el del espionaje industrial y las luchas de poder. Tanto la agencia antiterrorista S.H.I.E.L.D. como el gobierno de los Estados Unidos codician el diseño de Iron Man, pero Stark no está por la labor de utilizar la armadura como herramienta política. Por eso nuestro héroe no puede fiarse ni de su madre.

Iron Man

El renacimiento de un icono de Marvel. ¿Qué tal le sentará esta nueva aparición?

La canción de los dibujos de Iron Man de los 60 resume a la cabeza de acero de Marvel a la perfección: "Tony Stark te hace sentir. Es un perfecto ejecutivo, con un corazón de acero." Uno de los mayores personajes de Marvel, Iron Man, es un playboy millonario, un genio de la ingeniería y un alcohólico reformado, mantenido vivo por un corazón mecánico diseñado por él mismo. En mayo, cuando el héroe vestido de metal salga a la luz pública con una película de Hollywood, también lo hará en forma de videojuego.

Aún hay esperanza, ya que Iron Man es el primero de un contrato de varios títulos firmado entre Sega y Marvel. Con el regreso a las formas de los desarrolladores tras los últimos meses (Virtua Fighter 5, Sega Rally), estamos esperando cautelosamente que tenga más del espléndido Hulk: Ultimate Destruction que del desalmado Spiderman 3.

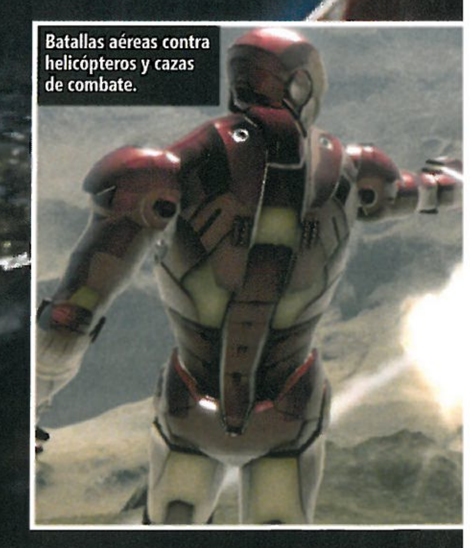
Estas primeras imágenes al menos muestran que Sega tiene el look del personaje como su respectivo cinematográfico –no sorprende ya que está usando el mismo modelo que en la película–. Sin embargo, como Transformers: El Juego nos enseñó, un personaje principal súper brillante no garantiza necesariamente una jugabilidad asombrosa. De lo que hemos visto hasta ahora, algunos niveles están ambientados en el Medio Este (donde empieza la película). Así, las zonas consisten en pequeños cañones y desiertos, los cuales no dan ninguna indicación de si la brillantez gráfica de Iron Man se extiende a su entorno.

El combate muestra a Stark usando un amplio abanico de sus habilidades ofensivas. En los comics, la armadura de Iron Man puede disparar rayos de fuego repulsores con ambas manos y un rayo del centro del pecho. Con la película de la actualidad, podemos esperar nuevas habilidades, como hackear ordenadores. Y después están las capacidades de volar del traje, con lo que es posible que haya enormes niveles por los que volar más o menos como en la película.

Aún estamos esperando al videojuego de superhéroes perfecto. ¿Conseguirá desarrollarlo Sega? Crucemos los dedos.

Jorge Núñez (Clapillo)

Lanzamiento
Mayo 2008



Batallas aéreas contra helicópteros y cazas de combate.



El traje tiene un sistema de refrigeración interna, menos mal.

¡EN LLAMAS!

El traje de Iron Man no siempre fue tan lustroso; inicialmente se parecía al traje del Big Daddy. Pronto Stark se puso a juguetear con el traje, haciéndolo más eficiente y añadiendo su color oro y rojo. La última encarnación es la armadura Extremis. El traje está ahora injertado biológicamente a los huesos de Stark, permitiéndole extraerlo de la piel, como Lobezno con sus garras.

"Los combates llevarán a Stark a utilizar todo su repertorio de habilidades"

El aspecto de Iron Man pinta muy bien.

BAJO UN CIELO DE ACERO

Mientras que Iron Man no puede competir con Superman en la velocidad, sus botas propulsadas pueden empujarle por delante de un F-19 (como en el trailer de la película). El vuelo jugará una gran parte del juego, así que espera grandes batallas aéreas, como las de Ace Combat, mientras el cielo se llena de helicópteros, aviones y misiles. Esperamos que los controles de Iron Man sean mejores que los de Superman en Superman Returns.

SEGA NOS METE EL MIEDO EN EL CUERPO

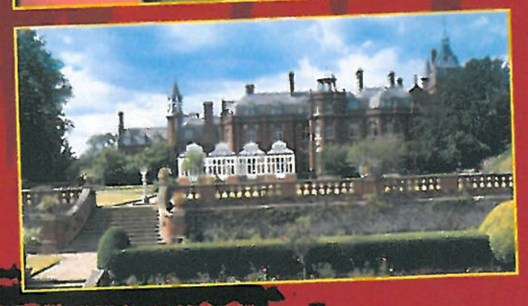
SEGA NOS INVITA A UNA PECULIAR FIESTA DE HALLOWEEN

POR GUSTAVO MAESO

El majestuoso y medieval hotel Elvetham, en Hampshire, junto a Londres, fue el escenario que utilizaron los responsables de Sega Europa para mostrar su catálogo más adulto, y es que la compañía del erizo Sonic ha demostrado que también puede dirigirse a los jugadores más exigentes con ganas de alguna escena violenta de vez en cuando. La pasada noche de Halloween la pasamos 'sufriendo' los sustos de tres títulos que llegarán a Xbox 360 a principios del año próximo, todos ellos calificados para mayores de 18 años; **Viking**, **The Club** y **Condemned 2**. Un héroe vikingo enfrentándose a las hordas del infierno, un siniestro club donde compiten los asesinos más sangrientos de medio mundo y una pesadilla urbana plagada de asesinos en serie. ¿Te atreves?

Sobre **The Club** ya os hemos hablado en alguna otra ocasión y hay que decir que el juego de Bizarre Creations tiene un aspecto cada vez mejor. Tuvimos ocasión de dejarnos la piel, en una competición entre periodistas, a este original shooter en tercera persona y tenemos que decir que el pique llegó a límites desconocidos y los responsables de Sega tuvieron que arrancarme el mando de las manos, literalmente, para no perder el avión de vuelta a Madrid. **Condemned 2** tiene un aspecto de lujo para convertir la saga en un clásico de los survival horror y **Viking: Battle for Asgard** apunta maneras, aunque estaba aún en una fase temprana de desarrollo.







Condemned 2

Condemned ya nos puso los pelos de punta hace algo más de un año y ahora llega su secuela. Ethan Tomas, el protagonista de esta aventura de terror psicológico, vuelve al tajo, pero el agente del FBI venido a menos ahora vive en las calles, como un vulgar vagabundo malholiente. Pero esto no quita para que siga siendo el mismo, repartiendo golpes a diestra y siniestra con sus puños o con cualquier objeto contundente, inciso o punzante (o todo a la vez). El guión de Condemned 2 vuelve a dar cientos de giros apasionantes y la ambientación de todos los niveles hace pasar miedo de verdad, todo con un aspecto gráfico que mejora, en mucho, a su antecesor. Horripilantes escenarios cerrados carentes de luz natural vuelven a ser los lugares por los que sufriremos los ataques de los yonquis alocados y donde tendremos que volver a investigar una oscura trama que, tal vez, no tendremos estómago para descubrir. Escenarios oscuros, ruidos para poner la piel de gallina y cientos de enemigos poseídos por una misteriosa locura que hay que desvelar. Si te gustan las películas al más puro estilo 'Seven' o 'Saw', este es tu videojuego. Terror psicológico interactivo.

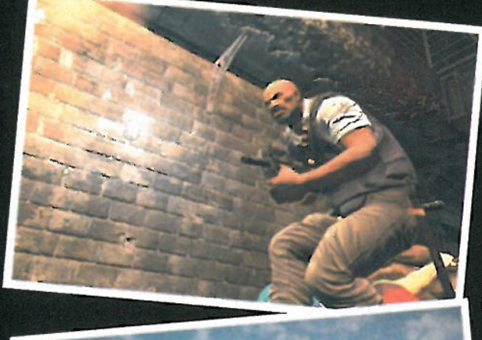


HUELLAS DE SANGRE En el juego volveremos a tener a nuestra disposición una serie de instrumentos de investigación de la escena del crimen al más puro estilo CSI y habrá momentos en los que habrá que darle mucho al coco para encontrar pruebas o evidencias que despejen el camino de nuestra investigación. Estos puzzles detectivescos se mezclan entre los momentos de mayor tensión, palos y sangre saltando sobre la pantalla. Como en el primer juego, todo objeto es bueno para partir cráneos, aunque en esta ocasión se puede agarrar a los enemigos en el cuerpo a cuerpo, utilizarlos de escudos humanos o acabar con ellos con diferentes golpes finales. Mucha sangre.

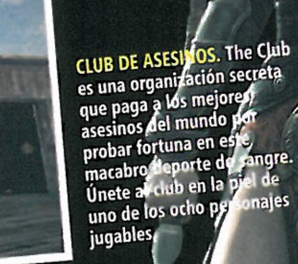
THE CLUB

Lanzamiento: Principios de 2008
Desarrollador: Bizarre Creations

Este original juego de acción mezcla los títulos de disparos tradicionales con las reglas de los juegos de conducción. Es verdad que en The Club hay que tirar de armamento y manejarse con pistolas, escopetas y ametralladoras, pero hay que realizar la mejor puntuación a lo largo de un recorrido. Aquí el circuito es un escenario cargado de tipos armados, y la puntuación final no depende de un derrape, sino del número de objetivos eliminados, el tiempo empleado y el acierto.



TIRO AL BLANCO. El juego es como una galería de tiro a campo abierto y con objetivos vivos. Aprende dónde se esconde cada tipo, como protegerte y como acabar con todos en el menor tiempo posible.



CLUB DE ASESINOS. The Club es una organización secreta que paga a los mejores asesinos del mundo por probar fortuna en este macabro deporte de sangre. Únete al club en la piel de uno de los ocho personajes jugables.



MODOS DE JUEGO. El juego cuenta con un buen número de modos donde se puede poner el acento en diferentes aspectos: carrera contrarreloj, máximo de muertes, objetivos extra y, por supuesto, un modo multijugador.



DIANAS Y EXTRAS. Los diferentes escenarios están plagados de objetivos extra, como placas ocultas que hay que derribar para lograr puntos extra. También hay botiquines, munición y nuevas armas ocultas por cada nivel.

VIKING BATTLE: FOR ASGARD

Lanzamiento: 2008
Desarrolla: The Creative Assembly

Loki, la diosa del infierno, ha desafiado a Odin y ha invadido Asgard para dominar a los humanos. Sus hordas de demonios ya han comenzado su avance y pretenden desencadenar el Ragnarok (el Apocalipsis de la mitología nórdica). Pero la hija de Odin, Freya, elige a un héroe vikingo que está predestinado a salvar Asgard de los planes de Loki. Ese héroe es Skarin, protagonista de este juego de acción.



LUCHA TOTAL. Skarin contará con un gran número de golpes y combos para poder derrotar a sus miles de enemigos, además de un buen catálogo de armas de todo tipo y todos los tamaños posibles.



BATALLAS ÉPICAS. Lo mejor del juego son las batallas que reúnen a miles de combatientes en pantalla. Pero no te equivoques. Esto no es un *Dinasty Warriors*: es un shoot' em up muy bien ambientado.

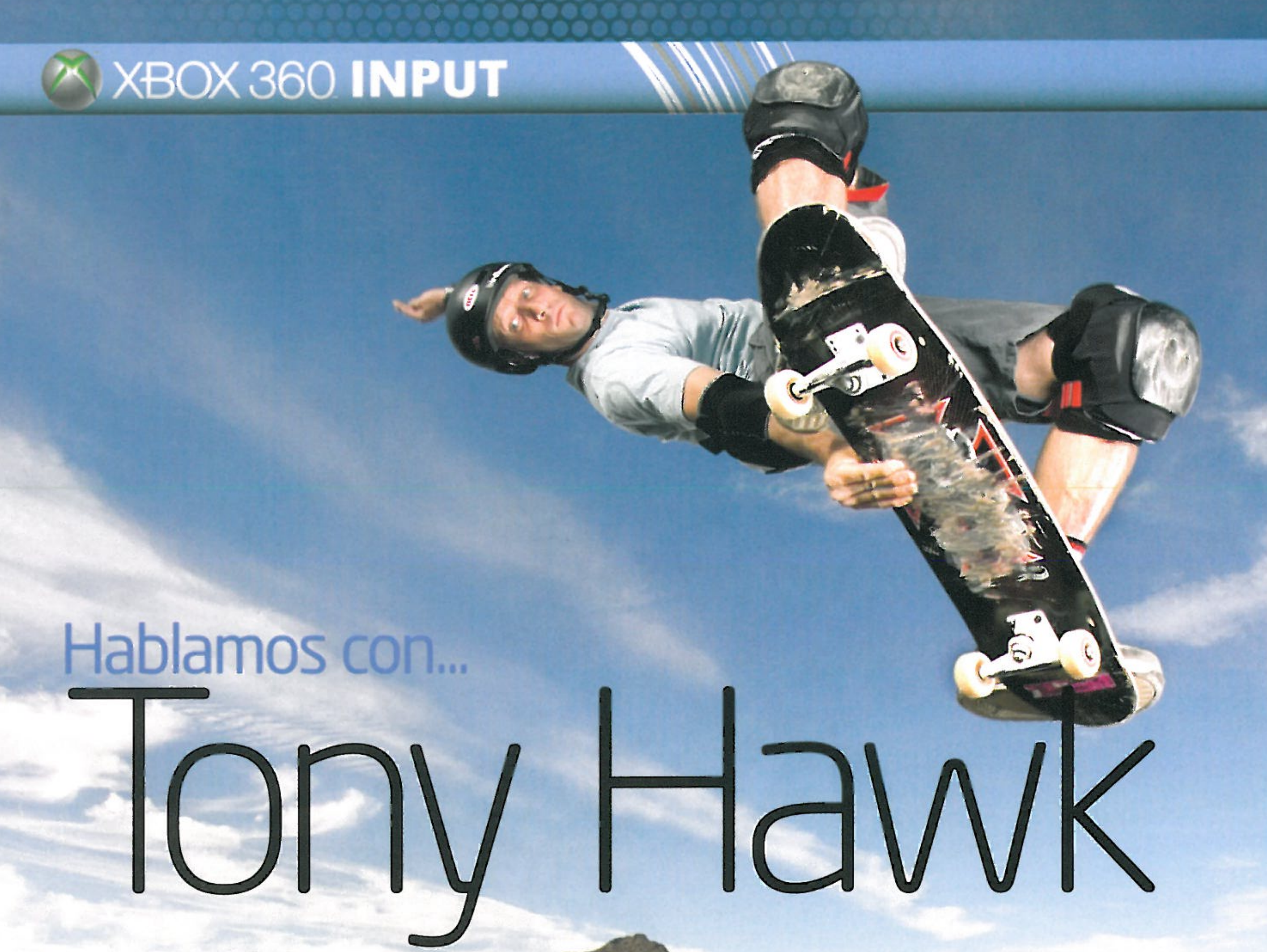


¡POR ODIN! La mitología nórdica impregna todo el argumento y la ambientación de este interesante título, donde algunos componentes estratégicos y tácticos se mezclarán con la acción más pura.



SIGILO Y GUERRA TOTAL. Los creadores de la saga de estrategia *Total War* están detrás del desarrollo de este juego, y eso se nota. Pero en muchos niveles habrá que tirar de sigilo e infiltración y dejar las grandes batallas para luego.





Hablamos con...

Tony Hawk

Como el rey de las tablas de skate se encuentra en medio del lanzamineto de su nuevo juego, nos reunimos con él para charlar de Proving Ground...

Desde que apareciera el *ony Hawk's Pro Skater* original en PlayStation, allá por el siglo pasado (no nos alcanza la memoria), Hawk lo ha sido todo en el mundo del skateboarding. Pero, ¿y ahora qué? ¿Cuánto te has involucrado esta vez en *Tony Hawk's Proving Ground*?

Digamos que yo soy el consultor sobre todo lo referente al patinaje, a su autenticidad. Qué patinadores elegir, qué trucos con la tabla implementar, qué retos... La misma responsabilidad que he tenido en los juegos anteriores. Aunque es más fácil ahora, porque en Neversoft entienden mucho sobre patinaje. Ya no tengo que darles cada matiz de por qué colocar esto aquí; ellos ya lo saben. Pero, al mismo tiempo, estoy muy involucrado. Pruebo el juego siempre que han desarrollado algo nuevo y doy mis impresiones y sugerencias.

Dices que es más fácil, pero ¿no es más difícil encontrar nuevas ideas?

En cierta medida, sí que resulta difícil, porque queremos que siga siendo actual, pero también queremos que sea cada vez mejor, lo que se merece un nuevo título. Pero el patinaje siempre progresa, evoluciona, y reflejar eso en los juegos es fácil. Añadir nuevas características clave es un reto, pero también es cierto que con el nuevo hardware podemos hacerlo mucho mejor. Sólo hemos comenzado a 'jugar' con estan ueva y potente generación.

¿Cuál es el secreto para reaccionar a los cambios en el patinaje y rápidamente reflejarlos en el juego?

Tenemos un equipo que está realmente interesado en hacer cambios sobre la marcha hasta el lanzamiento mismo del juego. A veces se trata de conseguir un vídeo de algo y pegarlo ahí dentro en el último minuto. En términos de qué hay completamente nuevo en este juego, diremos que hemos roto las normas más básicas para que puedas elegir tu propio estilo de patinaje. Para ello hemos creado tres fuentes de inspiración en el juego. Una de ellas es el modo carrera, donde aparece le chico de los *X Games*, que aparece en las portadas de las revistas, con los patrocinadores... También tenemos a los chicos duros, los que siempre frecuentan las piscinas privadas y los barrios, y que plantean retos al ▶▶



Trucos a golpe de stick analógico.

"Cuando desbloqueo mi personaje, sólo juego con él"

EL HOMBRE PEONZA

La historia de los 900 grados de Hawk

Tony se hizo famoso por ser el primer skateboarder de la tierra en conseguir 'los 900' (dos rotaciones y media antes de aterrizar de nuevo en la half-pipe), que ocurrió durante los X-Games en 1999. Ha sido un movimiento especial incluído en los Tony Hawk's desde entonces.



Tony posa con un ejemplar de la OXM

jugador para guiarle en su propio estilo. Y, por último, también tenemos al 'rigger', un chico que básicamente crea un skate-park de la nada. Hemos querido que tú seas la estrella del juego, con tu propia voz y tu propio estilo. El control 'Nail-A-Grab' permite que, con ambos sticks analógicos, tú imprimas tu estilo en los trucos de tu personaje.

¿Cómo decides cuándo parar con los trucos?
Hemos querido mantener el realismo del juego, además de añadir nuevos trucos. No queríamos crear una batería de trucos fantásticos, con tu pelo ardiendo en el aire mientras giras la tabla como un helicótero. Queríamos trucos que la gente realmente esté haciendo. A veces es sólo el truco que se está haciendo ese año, ese mes, esa semana, y queremos que el juego sea actual en ese sentido. Neversoft está tan al día e el mundo del skate y yo estoy siempre tan involucrado, que esta tarea no es nada compleja.

En el primer Tony Hawk´s aparecían vídeos de los desarrolladores aprendiendo a patinar, ¿todavía patinan todos ellos?
Algunos de ellos, sí. Muchos hacen viajes para visitar y probar skateparks. Además, tienen una mini rampa dentro de Neversoft. Joel, el propietario de la compañía Neversoft, suele probar la rampa a diario.

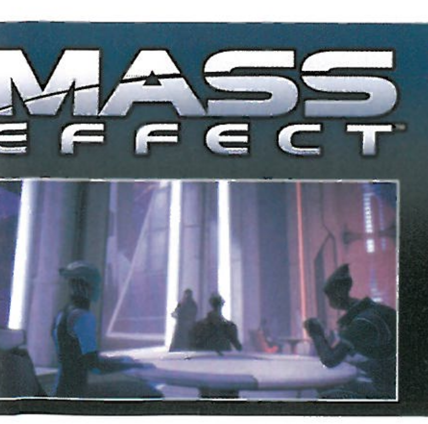
¿Cómo decides qué patinadores aparecerán en el juego?
Todo el mundo hace sugerencias sobre sus favoritos. También los aficionados del juego piden en los foros a quien quieren ver. Y entonces nos toca hacer una votación. También tenemos que saber quién está interesado; a veces algunos patinadores no quieren aparecer en el juego. Pero hemos llegado tan lejos con la licencia que es mucho más fácil convencer a los skaters que es una buena idea estar en el juego.

¿Buscas nuevos talentos en los eventos de skate para incluirlos también?
Sí. Y chicos que comenzarán a brillar después de que haya salido el juego. Creo que nuestra lista es realmente buena y abarca una gran cantidad de terrenos, con un gran número de estilos diferentes, que sorprenderán a los aficionados. Estrellas, chicos que son promesas, desconocidos... ¡Y chicas también!

Cuando juegas al juego, ¿lo haces con tu personaje o con otros skaters?
Ja, ja, ja. Una vez que desbloqueo a Tony Hawk, ya sólo juego con migo mismo.

¿Es un juego para patinadores o para jugadores de videojuegos?
Para mí, la audiencia más importante son los patinadores. Muchos skaters sólo juegan a un videojuego, el nuestro, y eso, francamente, nos llena de satisfacción. Pero el juego es tan divertido para los 'gamers' en general, que creo que tendrá el mismo atractivo que los otros juegos.

MASS EFFECT



El Consejo de la Ciudadela

Te presentas ante el Consejo de la Ciudadela para compartir todo lo que has descubierto y discutes los pasos a seguir para frenar la amenaza de Saren. Sin embargo, el Consejo, paralizado por la burocracia, no toma decisiones y a medida que los días pasan, te sientes cada vez más frustrado. A consecuencia de tu decisión de presentarte ante el Consejo, dos planetas han sido atacados por Saren y sus ejércitos, provocando decenas de miles de víctimas. Tiempo desperdiciado. Mientras los debates se alarguen indefinidamente, te das cuenta de que no se llegará a ninguna resolución. Así que decides tomar la iniciativa y hacer lo que es debido; al fin y al cabo, para eso te nombraron un "Spectre". ¿Y ahora?

Si te encontraste con un guerrero Krogan en la Ciudadela — pasa a la página 46
Si no — pasa a la página 53

Hay muchas decisiones que tomar. Ninguna de ellas es fácil.



Bienvenidos

Como véis, chicuelos, la sección de Input de este mes ha cambiado, como toda la revista, por otra parte. Pero lo que no cambia es que sois vosotros los protagonistas de esta alegre sección. Pero hoy tenemos que comenzar con una exclusiva avanzada por nuestro siempre entrañable Doctor Marble: ¡DivX en tu 360 y juegos Xbox en el marketplace!

destacado



Por fin, DivX

La confirmación que todos estabais esperando. La actualización de otoño de Xbox 360 hará compatible la máquina de Microsoft con los codecs de vídeo más populares.

Doctor Marble

Era un secreto a voces, sobre todo desde el pasado 13 de noviembre, cuando Kevin Hell, directivo de DivX, abriera su bocaza para confirmar que estaban negociando con Microsoft para certificar la consola con sus codecs, durante la conferencia JP Morgan SmMid Cap. Entonces a nosotros nos empezaron a temblar las canillas, nos pusimos nerviosos, y tuvimos que quemar los teléfonos de Microsoft hasta que cedieron y nos lo confirmaron: la actualización de otoño de Xbox Live (cuyo advenimiento se espera para el 4 de diciembre) hará que tu Xbox 360 reproduzca vídeos en formato DivX. ¡Dios existe!
Pero esta no es la única sorpresa de la actualización del día 4: también se lanzará el servicio "Xbox Originals", que permitirá por primera vez descargar en Xbox 360 juegos completos originales de Xbox, como Halo, Psychonauts, Crimson Skies: High Road to Revenge y Fable. Cada uno por 1200 MP´s.

Juegos americanos

Hola, chicos. Os sigo desde el principio y tengo que decir que, lo que parecía una revista de "la mía es más grande que la tuya" (consola, claro), se está convirtiendo en una gran revista. Felicidades para Sol. El diseño es muy majo.

Mi sugerencia es la siguiente: ¿Podríais escribir sobre los juegos que son o no compatibles de los USA? Ya sé que aquí no tiene público, pero estaría bien una pequeña guía del NFL,. A fin de cuentas es el más vendido en Estados Unidos y creo que es un gran juego. Lástima que sólo esté en inglés...
¡Ánimo y adelante!

Fernando Nomura

Primero, muchas gracias por las flores que nos echas. Segundo, no sé si entiendo bien tu pregunta. Compatible, lo que se dice compatible, no hay ni un sólo juego USA que sea compatible con tu consola. Ya sabes, sistemas NTSC, PAL, regiones... Esas cosas de la electrónica de consumo y el reparto del pastel en los diferentes mercados mundiales. Pero si a lo que te refieres es a dedicar un reportaje a juegos típicos 'made in USA' que puedan llegar a venderse por nuestras costas (tipo Madden, que aquí debe vender tres) pues a nosotros también nos parece buena idea. O no. O qué se yo.



Volante inalámbrico

Me he comprado el volante de carreras de Xbox 360, ya que me encantan los juegos de coches. Hace unos días llegó a mi gamertag un e-mail de Microsoft en el que me decían que me tenía que poner en contacto con el SAT por motivos de una actualización. En el SAT me cuentan que mandarán a buscar mi volante totalmente gratis para actualizarlo y devolverlo a mi casa totalmente gratis. Deciros que yo confío en Microsoft plenamente, pero es que el volante, tanto con las baterías como con el adaptador de corriente, me va de lujo y no entiendo por qué hay que actualizarlo. La pregunta es: ¿Qué me aconsejáis que haga?

Pedro Pascual San Nicolás

Hombre, entendemos que, funcionando perfectamente, no tengas ninguna gana de mandar el volante al servicio técnico. Pero, piensa que la actualización puede mejorar tu experiencia de juego. Tal vez no en los juegos que utilizas actualmente, pero sí en futuros títulos. Puede que juegos como PGR4 requieran esa actualización para su buen funcionamiento.



Una loca viñeta en nuestro mail.
Keitaro







NO TE LOS PIERDAS

Salvar una galaxia, acabar con la Mafia, ganar la liga, conocer mujeres... ¿Quién dijo que necesitábamos estudiar para hacer algo en la vida?

Ha pasado ya casi un año desde aquel lejano día en que nos poníamos a tirar confetti y gritar como locos: "¡Feliz 2007!", para después ponernos a repartir besos y abrazos a todo bicho viviente que se cruzara delante nuestro. Daba igual que fuera la tía Rita, esa que siempre huele a tabaco, que nuestro primo, el pesado. El objetivo era parecer mejor persona para que, siete días después, nos regalaran bonitos juegos que llevar a nuestra consola. Las opciones parecían insuperables: Gears of War, Rainbow Six, Splinter Cell...

Ahora pensamos: "Unas narices, insuperable". Y no nos falta razón, pues todo lo que ha venido después de aquel momento ha sido jolgorio, algarabía y juerga sin control, culminando en un catálogo de Navidades "pa mear y no echar gota". Son tantos los juegos que hemos podido jugar este año, que se nos ha hecho muy difícil conseguir meterlos todos en las páginas que vienen a continuación, bien ordenaditos para que, cuando vayamos a la tienda a hacer la compra navideña, sepamos qué tipo de producto estamos adquiriendo. Y es que no es lo mismo echarse un Mass Effect que pasar el rato jugando a Halo 3, aunque ambos tengan viajes espaciales y disparos por doquier.

Estas Navidades tenemos de todo, y además casi todo es bueno. Para los que gustan de los tiros, Bioshock, Halo 3, Call of Duty 4. Para los que se tiran más a las aventuras, Assasin's Creed, Naruto: Rise of a Ninja... Que si te gusta conducir deprisa, hazlo en PGR 4, NFS ProStreet o Sega Rally. Podríamos seguir hablando de los mejores de cada género hasta que se nos secara la lengua y tuviéramos que dejar de poner sellos, por falta de saliva. Lo mejor es que echéis un vistazo vosotros mismos a lo que este 2007 nos ha deparado y después disfrutéis de los juegos que hayáis elegido estas Navidades. Pero lo que más felices os hará es sentir que el año que viene nos espera algo más grande, bonito y mejor.

Estas Navidades tenemos de todo, y además casi todo bueno. Tiros, carreras, aventuras, rol, acción...







ACTIVISION



Guitar Hero III



Si con la segunda parte parecía que el éxtasis musical había llegado, sólo hay que echar un vistazo a este Legends of Rock para volver a vibrar.



FICHA
EDITA: Activision
DESARROLLA: RedOctane
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 8,6
GENERO: Juego musical
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: GH II

Call of Duty 4

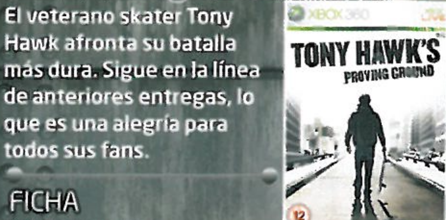


Call of Duty salta a la actualidad en un conflicto ficticio, pero realista. Gráficos increíbles y un modo multijugador capaz de tapar a cualquier rival.

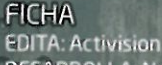



FICHA
EDITA: Activision
DESARROLLA: Infinity Ward
EN EL Nº13 LE PUSIMOS: 9,7
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: GRAW 2

Tony Hawk's Proving Grounds



El veterano skater Tony Hawk afronta su batalla más dura. Sigue en la línea de anteriores entregas, lo que es una alegría para todos sus fans.




FICHA
EDITA: Activision
DESARROLLA: Neversoft
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 9
GENERO: Patinaje
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Skate.



Call of Duty 3



FICHA
EDITA: Activision
DESARROLLA: Treyarch
EN EL Nº 1 LE PUSIMOS: 9
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES: 1-4 / ONLINE: 24
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Medal of Honor: Airborne



> "Call of Duty 4 ya es el título más esperado"

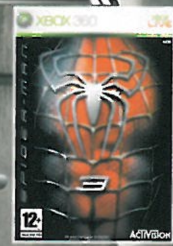
Guitar Hero II



FICHA
EDITA: Activision
DESARROLLA: Red Octane
EN EL Nº 6 LE PUSIMOS: 9.5
GENERO: Musical
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Guitar Hero III



Spider-Man 3

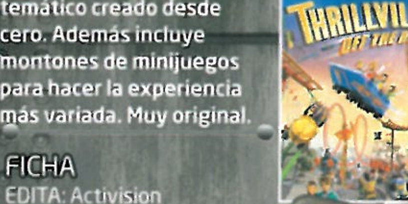



El trepamuros no se pierde una. Aprovechó su última película para venir con un juego de aventuras debajo del brazo, tal y como nos ha venido acostumbrando.



FICHA
EDITA: Activision
DESARROLLA: Treyarch
EN EL Nº 7 LE PUSIMOS: 7.5
GENERO: Acción/aventura
JUGADORES: 1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Assasin´s Creed

Thrillville

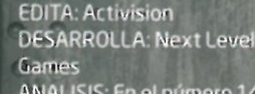



La gestión de un parque temático creado desde cero. Además incluye montones de minijuegos para hacer la experiencia más variada. Muy original.




FICHA
EDITA: Activision
DESARROLLA: Lucas Arts
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 8
GENERO: Gestión/party game
JUGADORES: 1-4
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Sim city

Spider-Man Amigo o Enemigo




Nuestro amigo hombre araña se apunta a la moda de "y si..." y nos ofrece un yo contra el barrio en el que hará equipo con los villanos de la ciudad.



FICHA
EDITA: Activision
DESARROLLA: Next Level Games
ANALISIS: En el número 14
GENERO: Beat´em up
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Dinasty Warriors Orochi

MASS EFFECT



La misión se retrasa

Envías al Capitán Anderson para que explique al Consejo lo que has descubierto, pero tú estás convencido de que debes perseguir a Saren inmediatamente. Sin embargo, mientras estás preparando tu nave para el viaje, recibes un mensaje en el que se te informa de que el Consejo desea analizar la noticia antes de emprender la persecución. Frustrado, te ves obligado a esperar en el puerto espacial unos cuantos días y entretanto tienes que ignorar las llamadas de socorro provenientes de tres planetas.

Durante tu espera, recibes un mensaje de un viejo camarada, Urdnot Wrex, q posee información que quizá puede interesarte. Quiere reunirse conti cuanto antes en una estación espacial cercana a Caleston, pero no revelará más detalles hasta que estéis uno frente al otro. Informas Consejo de que debes partir y, a pesar de que todavía no ha llegado a ningu decisión concreta, obtienes permiso para que el SS Normandy despeg ¿Qué haces?

Seguir tu primer impulso y perseguir a Saren — pasa a la página 53

Encontrarte con Wrex — pasa a la página 46

Hay muchas decisiones que tomar. Ninguna de ellas es fácil.



¿ERES CAPAZ DE SER LA ROCA EN DEFENSA QUE FRENA ATAQUE TRAS ATAQUE? ¿ERES CAPAZ DE ROBAR UN BALÓN CON FUERZA, CONTROLARLO E INICIAR UN CONTRAATAQUE? ¿ERES CAPAZ DE CORRER DESDE TU PROPIO CAMPO, MARCAR DE CABEZA UNA Y OTRA VEZ Y SER EL MEJOR DEL PARTIDO EN CADA ENCUENTRO?

TEATREVESCONFIFA08.COM

















YA A LA VENTA





Bioshock

Si existiera un manual de cómo hacer juegos, Bioshock debería ser uno de sus capítulos. Un shooter que te atrapa y ya no te deja parar de jugar.



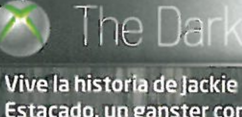


FICHA
EDITA: 2K Games
DESARROLLA: 2k Boston
EN EL Nº 10 LE PUSIMOS: 10
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES:1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Halo 3



IMPRESCINDIBLE

The Darkness



Vive la historia de Jackie Estacado, un ganster con poderes oscuros extraida directamente del mundo del cómic. Un shooter entre el horror y el delirio.

FICHA
EDITA: 2K Games
DESARROLLA: Starbreeze
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 9
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES: 1
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Bioshock



IMPRESCINDIBLE



NBA 2K8

Todos sabemos que hay baloncesto y ba-lon-ces-to, como decía Pepu. El juego de Take 2 es de estos segundos, con muchos quilates.



FICHA
EDITA: 2K Games
DESARROLLA: Visual Concepts
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 8,6
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: NBA Live 08





Oblivion Edición Juego del Año

Oblivion ha sido tremendamente aclamado por crítica y público. El juegazo de rol con su versión más completa. Todo en uno.





FICHA
EDITA: "K games
DESARROLLA: Bethesda
NOTA: 9
GENERO: Rol
JUGADORES: 1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Two Worlds

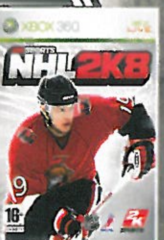


IMPRESCINDIBLE



NHL 2K8

El hockey hielo también existe, aunque en España nos interese tanto como el ciclo reproductor de los monos tití. Si te gusta el deporte, el juego mola.





FICHA
EDITA: 2K Games
DESARROLLA: Visual Concepts
ANALISIS: En el número 14
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: NHL 2k7

Los 4 Fantásticos

FICHA
EDITA: 2K Games
DESARROLLA: Visual Concept
EN EL Nº 9 LE PUSIMOS: 5.1
GENERO: Beat 'em up
JUGADORES: 1-4 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Spiderman Amigo o Enemigo



"BioShock: la bomba del año 2007"



Microsoft



Fuzion Frenzy 2

FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Hudson Soft
EN EL Nº 4 LE PUSIMOS: 7
GENERO: Party Game
JUGADORES: 1-4 / ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Viva Piñata Animals





CON AMIGOS



Gears of War

Se puede decir que con Gears of War nos desvirgamos en lo que a análisis se refiere. No se puede elegir mejor. Uno de los grandes de Xbox 360.



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Epic
EN EL Nº 1 LE PUSIMOS: 9
GENERO: Shooter
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: GRAW 2





IMPRESCINDIBLE

Halo 3

La madre de todas las batallas... Un juego "pa mear y no echar gota". Lo tiene todo y todo lo hace bien. Pero nos hemos enamorado del modo Live.





FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Bungie
EN EL Nº 11 LE PUSIMOS: 9.7
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Bioshock



IMPRESCINDIBLE


vodafone
Need For Speed ™ProStreet
Conduce toda tu adrenalina a través del móvil
Encuéntralo en exclusiva en Vodafone live! → Ocio
Infórmate en el 1444 o www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
vodafone
Vodafone live!
PIAA
QUAIFE
PIAA
WORK
WORK
NEED FOR SPEED
PROSTREET
También disponible para consolas y PC

Microsoft



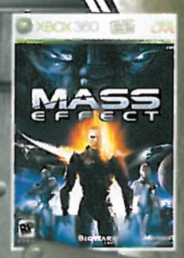
Project Sylpheed



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Square Enix
EN EL N° 10 LE PUSIMOS: 6.4
GENERO: Shooter espacial
JUGADORES: 1 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Blazing Angels 2

Mass Effect

Se hace difícil enmarcar a Mass Effect en un género concreto, pero podría ser un juego de rol con muchos disparos y acción. Pero con unos gráficos de 10.





FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Bioware
EN EL N° 12 LE PUSIMOS: 9.7
GENERO: Rol/acción
JUGADORES: 1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Bioshock

Blue Dragon

Rol japonés al más puro estilo Toriyama. Tiene tanto glamour y carisma que ya hay serie de dibujos basada en este juego. Magia en 3 DVD´s.



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Mistwalker
EN EL N° 10 LE PUSIMOS: 9.1
GENERO: ROL
JUGADORES: 1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Eternal Sonata





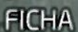
PGR 4

Se echaba de menos un juego en el que no tuvieras que elegir entre papá y mamá; es decir, entre coches y motos. PGR 4 te lo da todo.





FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Bizarre Creations
EN EL N° 12 LE PUSIMOS: 8.4
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Need For Speed Pro Street



Forza 2

Forza 2 es un simulador. No es tan complicado como para tener que apuntarse a la autoescuela, pero es muy realista.



IMPRESCINDIBLE

FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Turn 10 Studios
EN EL N° 7 LE PUSIMOS: 9.0
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Test Drive Unlimited

Vampire Rain



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Artoon
EN EL N° 10 LE PUSIMOS: 5.6
GENERO: Acción/sigilo
JUGADORES: 1 / ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Tenchu Z

Tenchu Z



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: From Software
EN EL N° 10 LE PUSIMOS: 5.3
GENERO: Sigilo
JUGADORES: 1/ ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Splinter Cell Double Agent



Scene It

Si otras consolas lo han hecho, ¿por qué Microsoft no va a sacar su juego de pulsadores? En esta ocasión, se trata de saber quién sabe más de cine.



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Screenlife Games
ANÁLISIS: En el número 14
GENERO: Party Game
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: No tiene rival





Viva Piñata Party Animals

Más minijuegos. Esta vez con piñatas con personalidad, que pueden correr solitas, sin darles palos ni nada de eso. Muy divertido con amigos.



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Rare
ANÁLISIS: En el número 14
GENERO: Party game
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Fusión Frenzy 2

CON AMIGOS

> "Scene It es el primer juego con pulsadores para Xbox 360"

Crackdown



Ser el poli bueno en un mundo de caricatura plagado de mafiosos y/o asesinos puede no ser muy original, pero es tremendamente divertido.




FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Realtime Worlds
EN EL Nº 3 LE PUSIMOS: 8.4
GENERO: Acción
JUGADORES: 1
ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Assasin´s Creed



Shadowrun

Acción por equipos con poderes sobrenaturales. Se trata de algo parecido a un Counter Strike, con magia con todo lo que ello conlleva.



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Fasa Studios
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 6.8
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES: 1
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Team Fortress 2





Viva Piñata

Nintendo tiene Pokemon, los ordenadores tienen los Sims y nosotros tenemos Viva Piñata. Hazte jardinero y colecciona alegres piñatas.



FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Rare
EN EL Nº 2 LE PUSIMOS: 8
GENERO: Familiar
JUGADORES: 1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Es único en su especie





The Orange Box

El mejor pack de juegos que ha pasado nunca por una consola. Cinco juegazos de disparos, que deberían estar en toda estantería.

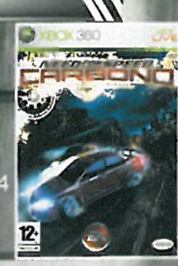


FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: Valve
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 9.3
GENERO: Shooter Subjetivo
JUGADORES: 1
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Halo 3



NFS: Carbono

FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Black Box
EN EL Nº 1 LE PUSIMOS: 8
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: NFS Pro Street

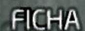


Lost Planet



FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: Capcom
EN EL Nº 2 LE PUSIMOS: 8.8
GENERO: Acción
JUGADORES: 1 / ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Kane & Lynch





"The Orange Box, cinco juegos en uno"

UEFA Champions League 2006-2007



FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Sports
EN EL Nº 4 LE PUSIMOS: 8.8
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4 / ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: FIFA 08





Def Jam Icon

FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Games
EN EL Nº 5 LE PUSIMOS: 8.0
GENERO: Lucha
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Virtua Fighter 5





NBA Street Homecourt

FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Big
EN EL Nº 6 LE PUSIMOS: 6.2
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4 / ONLINE: 2-6
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: NBA Live 08







Cuando buscas información...

Te diriges a los bares de la Ciudadela. Hay cosas que nunca cambian, estés donde estés de la galaxia, e incluso aquí existen lugares donde puedes socavar información valiosa por el precio de unas copas o algún que otro favor. En uno de los locales comentan que un guerrero Krogan acaba de llegar de otra estación espacial, y tiene información que puede resultar de tu interés. Decides ir en su busca.

El guerrero ha escuchado rumores sobre un inminente ataque de los Geth a Caleston que, según tu información, es una colonia minera y no una instalación militar. Ahora debes decidir si sigues esta pista o si te diriges al Consejo, que puede disponer de más datos. El informante accede a unirse a tu tripulación: los Krogan son guerreros formidables y sin duda se trataría de un valioso aliado. ¿Qué haces?

Te arriesgas a una búsqueda inútil haciendo caso de las palabras del Krogan pasa a la página 46

Hablas con el Consejo antes de partir pasa a la página 33

Hay muchas decisiones que tomar. Ninguna de ellas es fácil.

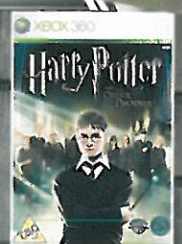


"Este año, FIFA 08 sí que ha conseguido ser un grande"

Harry Potter y la Orden del Fénix

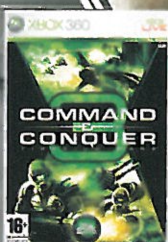
TODOS LOS PÚBLICOS





FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: Electronic Arts
EN EL Nº 9 LE PUSIMOS: 8.2
GENERO: Aventuras
JUGADORES: 1 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Naruto Rise of a Ninja

Command & Conquer 3 Tiberium Wars



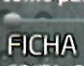
Estrategia sesuda de las de pensarse los movimientos, obtener recursos, mover decenas de unidades para luego, atacar con toda la potencia.

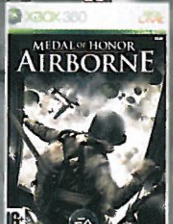
FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Los Angeles
EN EL Nº 7 LE PUSIMOS: 8
GENERO: Estrategia
JUGADORES: 1 / ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media

CON AMIGOS

Medal of Honor Airborne







Medal of Honor: Airborne es un gran shooter de la segunda Guerra Mundial, en el que podemos aterrizar donde queramos, como paracaidistas.

FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: Electronic Arts
EN EL Nº 11 LE PUSIMOS: 8.2
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES: 1
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Call of Duty 3

Madden 08



FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Tiburon
LE PONEMOS: 8.2
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4 / SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: NFL Blitz

FIFA 08







El fútbol, según Electronic Arts, llega con su entrega más completa hasta la fecha. Con infinidad de ligas y torneos y unos gráficos de infarto.

FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Sports
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 8.5
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-10
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Pro Evolution Soccer 2008

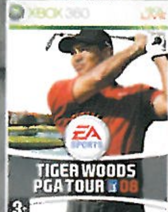
IMPRESCINDIBLE





Tiger Woods 08







FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Tiburon
LE PONEMOS: 8
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-16 / SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Tiger Woods 07

NBA Live 08







Parece que este año han acertado, haciendo un juego de baloncesto accesible y adictivo, como siempre debió ser NBA Live. NBA en estado puro.

FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Sports
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 7.8
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: NBA 2k8

Skate

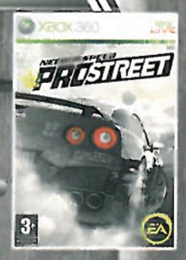
IMPRESCINDIBLE

FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Black Box
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 9
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4 / ONLINE: 2-6
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Tony Hawk Proving Grounds

NFS Pro Street





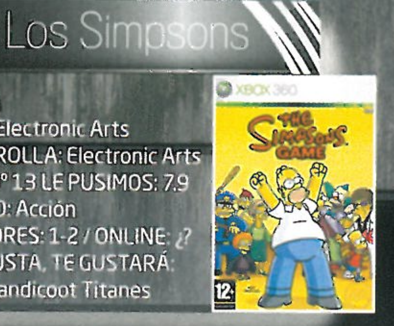


Renovarse o morir, pensaron en EA. Y eso han hecho. Se acabaron las calles abiertas y el juego arcade. Ahora hay circuitos cerrados, tuning...

FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: EA Games
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 8.8
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Juiced 2: HIN



Los Simpsons



FICHA
EDITA: Electronic Arts
DESARROLLA: Electronic Arts
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 7.9
GENERO: Acción
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: ¿?
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Crash Bandicoot Titanes





Assassin's Creed



Un fiel de la secta de los asesinos tiene que quitar de enmedio a un puñado de hombres fuertes de Tierra Santa en el combulso siglo XII.

FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Ubisoft Montreal
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 9.5
GENERO: Acción/sigilo
JUGADORES: 1
ONLINE: Descargas
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Tomb Raider Anniversary

IMPRESCINDIBLE



"Acción y rigor histórico: el gran Altair"



Naruto Rise of Ninja



Es matemático: cuando unos dibujos animados triunfan, acaban saliendo videojuegos con su nombre. Este es el caso en que la versión hace justicia.

FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Ubisoft Paris
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 8.5
GENERO: Aventura
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Spiderman 3

GRAW 2





Seguimos hablando de juegos salidos de la mente de Tom Clancy, y también de acción táctica. Ghost recon Advance Warfighter 2 resulta espectacular.

FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Red Storm
EN EL Nº 5 LE PUSIMOS: 9.1
GENERO: Acción táctica
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Rainbow Six: Vegas

IMPRESCINDIBLE

TMNT

FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Ubi Montreal
EN EL Nº 7 LE PUSIMOS: 5.2
GENERO: Plataformas
JUGADORES: 1 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Crash Bandicot Titanes

Rayman Raving Rabbids

TODOS LOS PÚBLICOS



FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Ubisoft
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 6.4
GENERO: Party Game
JUGADORES: 1-4 / ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Viva Piñata Party Animals

Beowulf



La última película de Robert Zemeckis es una versión de este mito escandinavo y también un juego para plataformas de nueva generación.

FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Ubisoft Tiwak
ANALISIS: En el número 14
GENERO: Beat'em up
JUGADORES: 1
ONLINE: Descargas
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Conan

Blazing Angels 2

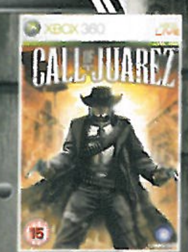




En la segunda guerra mundial no sólo hubo conquistas de playas. En los cielos se libraron mil y una batallas, no todas conocidas.

FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Ubisoft Rumania
EN EL Nº 11 LE PUSIMOS: 7
GENERO: Acción en vuelo
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Ace Combat 6

Call of Juarez



Se trata de un shooter adaptación directa del PC con calidad para dar y tomar. No lo subestimes o el próximo disparo irá entre ceja y ceja.

FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Techland
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 7.7
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Gun







Rainbow Six Vegas



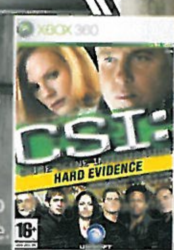
La acción táctica desembarco en la consola de última generación de Microsoft con este título de la mano del archiconocido Tom Clancy.

FICHA
EDITA: UbiSoft
DESARROLLA: UbiSoft Montreal
EN EL Nº 1 LE PUSIMOS: 8
GENERO: Shooter subjetivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-14
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Clive Barker´s Jericho

CON AMIGOS



CSI: Pruebas Ocultas



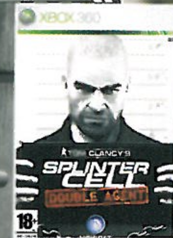
FICHA
EDITA: Ubisoft
DESARROLLA: Telltale Games
LE PONEMOS: 6,5
GENERO: Aventura gráfica
JUGADORES: 1 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: No hay nada parecido, ved la serie.

"Sam Fisher, en su aventura más adulta"



Splinter Cell Double Agent





Sam Fisher demostró que para ser un espía había que tener algo más que carisma con su última (no por mucho tiempo) aventura de sigilo.

FICHA
EDITA: UbiSoft
DESARROLLA: UbiSoft Montreal
EN EL Nº 1 LE PUSIMOS: 9
GENERO: Sigilo
JUGADORES: 1
ONLINE: 2-6
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Assasin´s Creed

IMPRESCINDIB

THQ

Stuntman Ignition





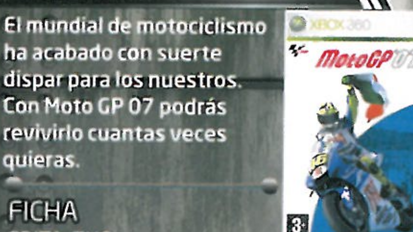
¿Qué sería del cine sin los especialistas? Encarna a uno de estos héroes modernos en varias parodias de películas y sobrevive para contarlo.

FICHA
EDITA: THQ
DESARROLLA: Paradigm
EN EL Nº 10 LE PUSIMOS: 8.2
GENERO: Conducción
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: SEGA RALLY

Smackdown vs RAW 2008

Si la entrega del año pasado ya era brutal, sólo hay que echar un vistazo a ésta para saber que el pressing catch nunca debió pasar de moda.

FICHA
EDITA: THQ
DESARROLLA: Yukes
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 8.3
GENERO: Lucha
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Rumble Roses XX



Moto GP 07





El mundial de motociclismo ha acabado con suerte dispar para los nuestros. Con Moto GP 07 podrás revivirlo cuantas veces quieras.

FICHA
EDITA: THQ
DESARROLLA: Climax
EN EL Nº 10 LE PUSIMOS: 8.0
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Project Gotham Racing 4



Juiced 2



Con la fuerza de un "chute" de nitro llega este juego de tuning de los de mucho acelerar y poco picar freno. Personaliza tus coches y hazte el dueño.

FICHA
EDITA: THQ
DESARROLLA: Juice Games
EN EL Nº 11 LE PUSIMOS: 7.7
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-10
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: NFS Pro Street

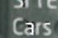
TODOS LOS PÚBLICOS





Cars: La Copa Internacional de Mate





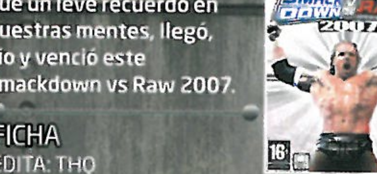


FICHA
EDITA: THQ
DESARROLLA: Rainbow St.
LE PONEMOS: 6
GENERO: Party Game
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Cars

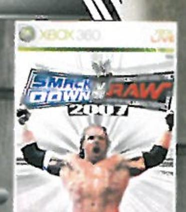




THQ



Smackdown vs RAW 2008



En un tiempo en el que el pressing catch no era más que un leve recuerdo en nuestras mentes, llegó, vio y venció este Smackdown vs Raw 2007.

FICHA
EDITA: THQ
DESARROLLA: Yukes
EN EL Nº 2 LE PUSIMOS: 7.9
GENERO: Lucha
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: WWE Smackdown vs Raw 2008

Conan

SANGRE Y DESTRUCCIÓN



FICHA
EDITA: THQ
DESARROLLA: Nihilistic Soft
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 7
GENERO: Beat´em up
JUGADORES: 1 / ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Assasin´s Creed



"Un juego crudo para los fieles de Conan"



SEGA

Sega Rally



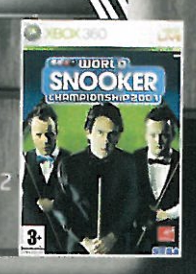
Otro gran clásico vuelve por sus fueros. El mítico Sega Rally, un arcade de esos de pisar el freno lo justo, preparadito para la nueva generación.



FICHA
EDITA: Sega
DESARROLLA: Sega Racing Std.
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 8.1
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-6
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Colin Mc Rae Dirt



World Snooker Championship 07



FICHA
EDITA: Sega
DESARROLLA: Blade Int.
EN EL Nº 3 LE PUSIMOS: 7
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Vete a unos billares

Virtua Tennis 3

Se puede decir que con Gears of War nos desvirgamos en lo que a análisis se refiere. No se puede elegir mejor. Uno de los grandes de Xbox 360.



FICHA
EDITA: Sega
DESARROLLA: Sumo Digital
EN EL Nº 7 LE PUSIMOS: 8.9
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Top Spin 2

Virtua Fighter 5



El arte de darse mamporros sin sufrir daños reales alcanza un nuevo nivel gracias a la última entrega de la saga de Sega. Lucha técnica.

FICHA
EDITA: Sega
DESARROLLA: Sega
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 9.3
GENERO: Lucha
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Dead or Alive 4

IMPRESCINDIBLE



Football Manager 07



Hay gente que, antes de dar patadas en el campo, prefiere la sesuda tarea táctica previa a cada partido. Para esas personas está este juego.



FICHA
FOOTBALL MANAGER 2007
EDITA: Sega
DESARROLLA: Sports Interactive
EN EL Nº 3 LE PUSIMOS: 7.3
GENERO: Gestión deportiva
JUGADORES: 1 / ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Manager de Liga 07






Blacksite

Una de ensalada de disparos, con invasión alienígena de por medio, y una buena dosis de táctica de la simple para redondear la acción.



FICHA
EDITA: Virgin Play
DESARROLLA: Midway
ANÁLISIS: En el número 14
GENERO: Shooter Subjetivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Halo 3

Samurai Warriors Orochi



FICHA
EDITA: Virgen Play
DESARROLLA: Koei
LE PONEMOS: 6,5
GENERO: Beat´em up
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Bladestorm



World Championship Poker



FICHA
EDITA: Virgin Play
DESARROLLA: Crave
LE PONEMOS: 6
GENERO: Cartas
JUGADORES: 1 / ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Las timbas de tu abuela

Dinasty Warriors Gundam

Cuando los robots se enfadan, deciden pegarse de tortas con todos sus poderes siderales hasta que no quede uno solo en pie. Koei se atreve con ellos.




FICHA
EDITA: Virgin Play
DESARROLLA: Koei
ANÁLISIS: En el número 14
GENERO: Beat´em up
JUGADORES: 1-2
ONLINE: ¿?
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Samurai Warriors Orochi



Stranglehold

Stranglehold mezcla la acción de Max Payne, los momentos únicos de una película de Hong Kong y añadirle unos toques John Woo con grandes gráficos.



FICHA
EDITA: Virgin Play
DESARROLLA: Midway
EN EL Nº 10 LE PUSIMOS: 9
GENERO: Shooter
JUGADORES: 1
ONLINE: 2-6
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Clive Barker´s Jericho



Fuerza de Defensa Terrestre 2017

FICHA
EDITA: Virgin Play
DESARROLLA: Sandlot
EN EL Nº 7 LE PUSIMOS: 6.7
GENERO: Shooter
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Lost Planet

Hour of Victory

De vuelta a un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial, aunque esta vez con un acento más personal. Encarnando a tres personajes distintos




FICHA
EDITA: Virgin Play
DESARROLLA: Nfusion
EN EL Nº 9 LE PUSIMOS: 6.0
GENERO: Shooter Subjetivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Call of Duty 3

Fatal Inertia

Carreras futuristas en naves espaciales. ¿Eso es lo que nos espera en un par de siglos? Quién sabe. Mientras tanto, lo mejor será ir entrenando.



FICHA
EDITA: Virgin Play
DESARROLLA: Koei
EN EL Nº 11 LE PUSIMOS: 6.0
GENERO: Carreras futuristas
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Flatout Ultimate Carnage

Bladestorm, La Guerra de los Cien Años

FICHA
EDITA: Virgin
DESARROLLA: Koei
LE PONEMOS: 6
GENERO: Beat´em up
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: ¿?
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Samurai Warriors 2: Empires




"Kane & Lynch es un genial shooter criminal"

Kane & Lynch



FICHA
EDITA: Proein
DESARROLLA: Eidos
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 8
GENERO: Shooter
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Stranglehold







Battlestations Midway

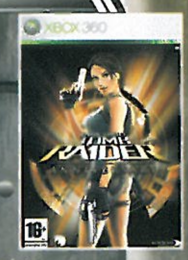
FICHA
EDITA: Proein
DESARROLLA: SCI
EN EL Nº 4 LE PUSIMOS: 7.8
GENERO: Estrategia/acción
JUGADORES: 1 / ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Bladestorm



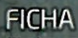


Tomb Raider Anniversary

Hay gente que por su cumpleaños quiere regalos. En cambio, Lara Croft al cumplir diez años nos regala un remake de su primera aventura.



FICHA
EDITA: Proein
DESARROLLA: Cristal Dynamics
ANÁLISIS: En el número 14
GENERO: Aventura
JUGADORES: 1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Assasin´s Creed





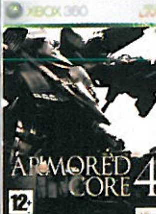
Championship Manager 07

FICHA
EDITA: Proein
DESARROLLA: Gusto Games
EN EL Nº 7 LE PUSIMOS: 7.1
GENERO: Gestión deportiva
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Manager de Liga 2007

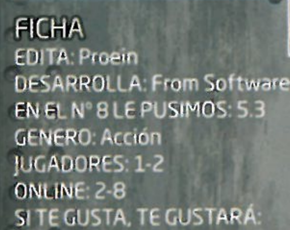


Armored Core 4

Cuando los robots gigantes se decidan a entrar en batalla, que tiemble la humanidad, pues las grandes ciudades serán las primeras en caer.



FICHA
EDITA: Proein
DESARROLLA: From Software
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 5.3
GENERO: Acción
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Bullet Witch




Monsters Madness Battle for Suburbia

FICHA
EDITA: Proein
DESARROLLA: South Peak
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 6.5
GENERO: Beat´em up
JUGADORES: 1-4 / ONLINE: 16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Conan



Kengo Zero

FICHA
EDITA: Proein
DESARROLLA: Genki
ANÁLISIS: En el número 14
GENERO: Beat´em up
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Smackdown vs Raw 2008








Piratas del Caribe En el Fin del Mundo

FICHA
EDITA: Atari
DESARROLLA: Disney
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 5.0
GENERO: Acción/aventura
JUGADORES: 1-2 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Harry Potter y la Orden del F.

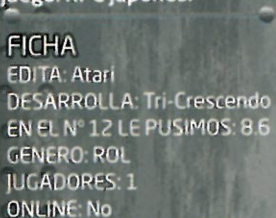


Ace Combat 6

Los más nuevos puede que no reconozcan el nombre, pero se trata de todo un clásico. Domina los cielos y controla los aviones más modernos jamás creados.



FICHA
EDITA: Atari
DESARROLLA: Nazco-Bandai
EN EL Nº 13 LE PUSIMOS: 8.6
GENERO: Vuelo
JUGADORES: 1
ONLINE: ¿?
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Battlestation Midway

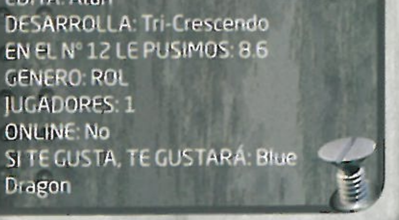


Eternal Sonata

Algún día habrá series de dibujos tan bonitas como Eternal Sonata. Aún así, no serán tan divertidas ni tan interactivas como este juego. RPG japonés.



FICHA
EDITA: Atari
DESARROLLA: Tri-Crescendo
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 8.6
GENERO: ROL
JUGADORES: 1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Blue Dragon



ATARI

Bullet Witch

Una bruja sin verruga quiere salvar la tierra del ataque de las criaturas del más allá. Hablamos de uno de los grandes juegos japoneses de disparos.





FICHA
EDITA: Atari
DESARROLLA: Cavia
EN EL Nº 5 LE PUSIMOS: 7
GENERO: Acción
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 1-2
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: FDT 2017





FlatOut: Ultimate Carnage

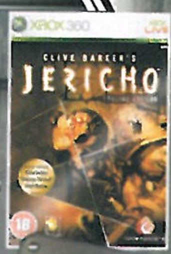


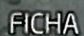
FICHA
EDITA: Atari
DESARROLLA: Bugbear
EN EL Nº 9 LE PUSIMOS: 8.2
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1-8 / ONLINE: 12
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Stuntman: Ignition



Clive Barker's Jericho

Acción a manos llenas desarrollada en nuestro país. Además, tiene un guión y una ambientación de lujo, del maestro del terror Clive Barker.





FICHA
EDITA: Atari
DESARROLLA: Mercury Steam
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 7.9
GENERO: Shooter Subjetivo
JUGADORES: 1
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Rainbow Six: Vegas

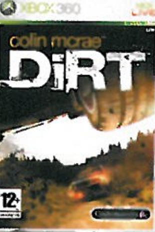




"Colin McRae revolucionó las carreras para siempre"

Colin McRae Dirt

El mundo de los rallyes ha estado un poco abandonado, pero, primer juego del género y primer exitazo con un apartado técnico extraordinario.



FICHA
EDITA: Atari
DESARROLLA: Codemasters
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 8.8
GENERO: Carreras
JUGADORES: 1
ONLINE: 1-100
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Sega Rally





Overlord

Te gustará ser malo, muy malo. Con Overlord sé el señor del mal, domina a la humanidad y acaba con todo ser bondadoso que se oponga a tu tiranía.




FICHA
EDITA: Atari
DESARROLLA: Codemasters
EN EL Nº 8 LE PUSIMOS: 7.3
GENERO: Aventuras/acción
JUGADORES: 1 / ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Mass Effect



99,9999999999999
999999999999999
99999999999999%
CARNE DE VACUNO
NO NOS VALE



burgerking.es

EL WHOPPER®
100% CARNE DE VACUNO



vivendi GAMES

Timeshift




Tras un buen lavado de cara ha conseguido convertirse en uno de los grandes shooter de nuestra máquina, gracias a un elevado nivel técnico.

FICHA
EDITA: Vivendi
DESARROLLA: Saber Interactive
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 9.1
GENERO: Shooter Subjetivo
JUGADORES: 1
ONLINE: 2-16
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: The Darkness

IMPRESCINDIBLE

Crash Lucha de Titanes




Crash, el marsupial más famoso del momento, vuelve a sus orígenes. Es decir, dar saltos mientras recoge manzanas y machaca enemigos.

FICHA
EDITA: Vivendi
DESARROLLA: Radical Ent.
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 7
GENERO: Plataformas
JUGADORES: 1-2
ONLINE: No
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: The Simpsons

F.E.A.R. Files



Se puede decir que con Gears of War nos desvirgamos en lo que a análisis se refiere. No se puede elegir mejor. Uno de los grandes de Xbox 360.

FICHA
EDITA: Microsoft
DESARROLLA: Epic
EN EL NÚMERO 1 LE PUSIMOS: 9
GENERO: Shooter en tercera persona
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-8
Si te gusta, te gustará GRAW 2



KONAMI

Dancing Stage Universe

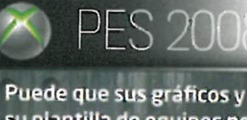



A bailar todo el mundo. Se acabó viciarse sentado en el sofá de casa. Todos de pie, preparados para bailar una vez más al ritmo de las mejores canciones dance.

FICHA
EDITA: Konami
DESARROLLA: Konami
ANÁLISIS: En el número 14
GENERO: Musical
JUGADORES: 1-2
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Los sábados en la discoteca...


CON AMIGOS

PES 2008




Puede que sus gráficos y su plantilla de equipos no sean lo más, pero es tan endiabladamente divertido que hace que se nos olvide. Fútbol...

FICHA
EDITA: Konami
DESARROLLA: Konami
EN EL Nº 12 LE PUSIMOS: 8.6
GENERO: Deportivo
JUGADORES: 1-4
ONLINE: 2-4
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: FIFA 08

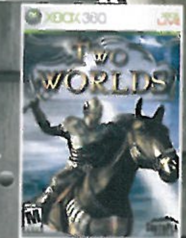

IMPRESCINDIBLE

"Pro Evolution Soccer 2008, otro año regalando fútbol a todos los fans de Xbox 360"

...is Ibérica

...vo Worlds

Para la gente que se quedó con ganas de más rol en primera persona, Zuxxed ha creado este Two Worlds, que trata de seguir los pasos a Oblivion.



FICHA
EDITA: Nobilis Ibérica
DESARROLLA: Zuxxed
EN EL Nº 11 LE PUSIMOS: 7
GENERO: ROL
JUGADORES: 1
ONLINE: 2-8
SI TE GUSTA, TE GUSTARÁ: Oblivion Edición Juego del Año

"Los fans de los juegos de rol en primera persona han recibido a Two Worlds con los brazos abiertos"

Los Clásicos

Parece mentira, pero los juegos que amábamos hace un año se han convertido en clásicos de xbox 360

Si te quedaste con las ganas de ampliar tu colección de juegos con alguno de los titulazos del año pasado, o el anterior, ahora es el momento de enmendar ese error. Un buen numero de juegazos han pasado al catalogo de 'Classics 360', y tienen un precio irresistible. Aquí tienes la lista de los clásicos que encontrarás en tu tienda estas Navidades:

XBOX 360 CLASSICS
29,95
EUROS

- Project Gotham Racing 3
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
- Need for Speed Carbono
- Saint's Row
- Pro Evolution Soccer 6
- Call of Duty 3
- Crackdown
- Enchanted Arms
- NBA 2K6
- Tony Hawk's American Wasteland
- Dead Rising
- Dead or Alive 4
- Test Drive Unlimited
- Gun
- Top Spin 2
- Quake 4
- Far Cry Instinct Predator
- Need for Speed Most Wanted
- Table Tennis
- Peter Jackson's King Kong
- Kameo: Elements of Power
- Perfect Dark Zero
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Over G Fighters
- Viva Piñata
- Fifa 06: Road to Fifa World Cup

Los Packs





XBOX 360 ARCADE: La sustituta de la core, con lo básico para funcionar. Sin disco duro, pero con una útil tarjeta de memoria, mando inalámbrico y un pack de 5 juegos completos arcade para poder empezar.





VALUE PACK: Dos juegos de regalo son el gran atractivo del modelo que viene a sustituir a la consola Premium "pelada". Viva Piñata y Forza Motorsport 2, diversión para pequeños y mayores.





XBOX 360+ PRO EVOLUTION SOCCER 2008: La opción indicada para los amantes del buen fútbol. Con todo lo necesario para jugar; es decir, la versión Premium de nuestra blanquita, más el juego de fútbol de Konami.





XBOX 360 EDICIÓN HALO 3: La consola con un acabado espartano verde y dorado, un mando inalámbrico, disco duro de 20 GB, auriculares, Play & Charge Kit y acceso a imágenes exclusivas de Halo 3.



XBOX 360+HALO 3: La versión mediana de la consola, pero está vez acompañada del gran juego para estás Navidades: Halo 3. Con más de 3 millones de unidades vendidas del juego, este pack es el más solicitado.



XBOX 360 ELITE: La consola en un elegante color negro incluso en los accesorios, pero con un disco duro de 120 GB de capacidad, seis veces más que el de la versión Premium y con salida de vídeo HDMI.





XBOX 360+PROJECT GOTHAM RACING 4: Si los coches son tu pasión, ésta debe ser la opción que elijas. Ofrece lo mismo que el resto de packs con juego; es decir, la Xbox 360 Premium, pero acompañado del mejor juego de carreras de los últimos tiempos.



XBOX 360+CALL OF DUTY 4: La consola Premium, con su disco duro de 20 GB, mando inalámbrico y auriculares pero con uno de los grandes éxitos de esta temporada. Call Of Duty 4.




GAME | CENTRO MAIL

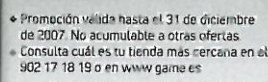
- Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2007. No acumulable a otras ofertas.
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 59,95 A 54,95 € SÓLO EN XBOX 360



Código: 037633

VALE POR 5€

GAME | CENTRO MAIL

- Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2007. No acumulable a otras ofertas.
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 59,95 A 54,95 € SÓLO EN XBOX 360




Código: 037633

VALE POR 5€

GAME | CENTRO MAIL

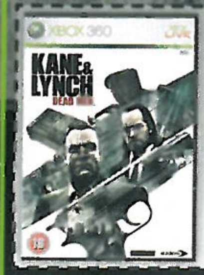
- Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2007. No acumulable a otras promociones.
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 69,95 A 64,95 € SÓLO EN XBOX 360



Código: 037633

VALE POR 5€



GAME | CENTRO MAIL

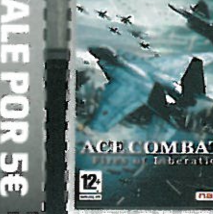
- Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2007. No acumulable a otras ofertas.
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 59,95 A 54,95 € SÓLO EN XBOX 360



Código: 037633

VALE POR 5€



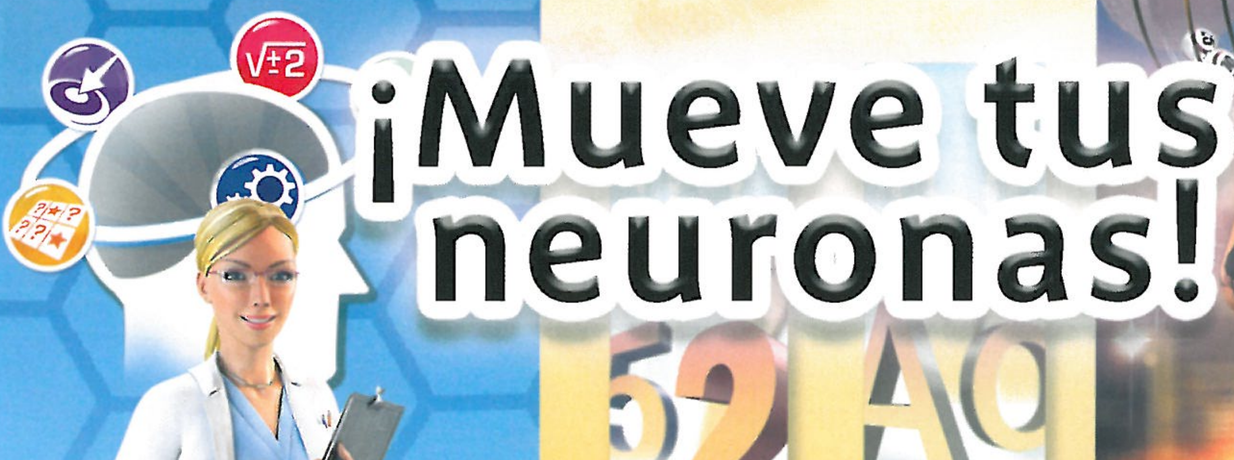

GAME | CENTRO MAIL

- Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2007. No acumulable a otras ofertas.
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 69,95 A 64,95 € SÓLO EN XBOX 360

Código: 037633

VALE POR 5€


¡Mueve tus neuronas!


Màs Reto Mental


cifras y letras


Gran Salón de
BINGO


TALLER
¿CUÁNTOS PERMANECEN DENTRO?


PRÁCTICA NORMAL
PRÁCTICA DE ESTRÉS
JUEGA A LOS JUEGOS BAJO ESTRÉS FÍSICO.


R I C O T E
R E C C I O E T L

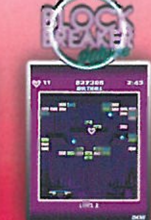

8 1 6 7 50 3 408
7+1=8
8×50=400
400 + 8 = 408


COMBO x3


¡BINGO!


¡MÁS JUEGOS!


¡ALLÁ TÚ!


BLOCK BREAKER


PLATINUM SOLITAIRE


RETO MENTAL
BRAIN CHALLENGE

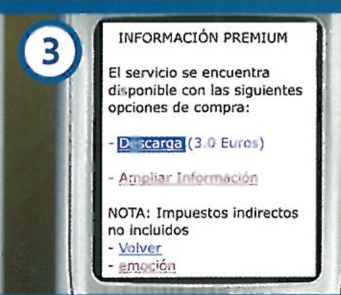

Telefónica
movistar

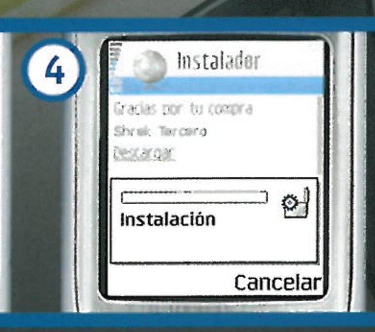

Descárgatelo en tu móvil


Envía NEURONA al 404
o entra
en emoción › juegos › novedades


start


1
movistar emoción
BIKINI VOLLEYBALL
AHORA EN EMOCIÓN
DIVIÉRTETE
Música y Tonos
Juegos
2
movistar juegos
Busca tu juego
¡ALLÁ TÚ!
AHORA EN JUEGOS
Reto Mental
Atrás
¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!


3
INFORMACIÓN PREMIUM
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:
- Descarga (3.0 Euros)
- Ampliar Información
NOTA: Impuestos indirectos no incluidos
- Volver
- emoción


4
Instalador
Instalación
Cancelar


Mas juegos en
gameloft
www.gameloft.com

EL EFECTO HALO

Como Halo se ha convertido en una de las mayores franquicias de todos los tiempos

POR GAVIN OGDEN

TRADUCIDO POR JORGE NÚÑEZ

Normal, heroico o legendario. Sea cual sea la dificultad que elijas para jugar a Halo te garantizamos que te absorberá en cada nivel, desde la historia y la banda sonora hasta la selección de armas y el multijugador. Probar la dificultad Legendaria será casi como si jugaras a un juego diferente con una IA súper inteligente y una limitada selección de armas y munición. No habrás visto nada parecido.
Halo se ha convertido en la piedra angular de la aventura de Microsoft en el mundo de los juegos. Algunos pueden decir que la consola no habría tenido ni la mitad del éxito si no hubiera tenido Halo como buque insignia de la consola. Pero tras sólo tres juegos, ¿por qué la marca Halo ha conseguido tener comics, camisetas, bandas sonoras, toallas de playa, menús de hamburguesería e incluso una película producida por Peter Jackson (King Kong)?

Una historia de éxito

¿Es la historia y la mitología por la que está rodeado el universo Halo? ¿Se trata del increíble modo multijugador, o el hecho de que, por primera vez, un shooter en primera persona ha funcionado bien con un mando de consola? ¿Qué es eso que ha hecho de Halo uno de los mayores productos de entretenimiento?
Desde su introducción en 2001, la marca Halo se ha hecho tan grande que ha salido de su género FPS, esparciéndose por otros géneros e incluso llegando hasta la televisión y las películas. En algún momento del año que viene, el juego de estrategia de los estudios Ensemble, *Halo Wars*, nos permitirá echar un vistazo a otras áreas del universo y podremos jugar desde una perspectiva totalmente nueva.
El director, Peter Jackson, y el premiado guionista, Fran Walsh, han firmado para crear dos nuevos productos interactivos. Uno será una colaboración con Bungie, y el otro será totalmente original, más como una serie animada. Jackson, bien conocido por su afición a los juegos, dice: "Mi visión es empujar las fronteras del desarrollo y el futuro del entretenimiento interactivo. Desde el punto de vista de un creador de películas, está claro que Xbox 360 es el escenario en el cual los escritores pueden trabajar de la misma forma que lo hacen hoy en día con las películas y libros, pero llevándolo más allá con la interactividad."
Los fans del juego han creado incluso su propia serie de animación como Red vs Blue: The Blood Gulch Chronicles.

"¿Por qué resuena tanto un juego que tan sólo tiene tres ediciones?"


Incluso en la primera Xbox, *Halo* era un juego bonito.


Halo tiene ya en el mercado un montón de juguetes y figuras.



Halo: Lo Que Sabemos

HALO: COMBAT EVOLVED
El 'Pillar of Autumn' de la UNSC descubre una estación espacial con forma de anillo que los Covenant llaman 'Halo'. El Jefe Maestro y Cortana son enviados para investigar. Llegan a 'El cartógrafo silencioso'. Los Covenant liberan sin querer a los Flood, lo que provoca que El Monitor reclute al Jefe Maestro para encontrar el Índice, un elemento que activará Halo y prevendrá que los Flood se extiendan. El Jefe Maestro va a usar el Índice cuando Cortana descubre que Halo es un arma defensiva para destruir la vida de la galaxia. Para destruir Halo, Cortana destruye el 'Pillar of Autumn'. El Monitor desactiva la cuenta atrás y el Jefe Maestro tiene que provocar manualmente la fusión del reactor. El Monitor sobrevive a la explosión.

HALO 2
En la condecoración del Jefe Maestro, los Covenant atacan La Tierra. Cortana descubre que tienen al alto Profeta del Pesar. Son repelidos y la UNSC descubre que hay un segundo 'Delta' Halo. El Jefe Maestro mata al alto Profeta, mientras que la comandante oficial, Miranda Keyes, busca el Índice. Estalla la guerra entre Élite protestantes y Brutes. El Jefe Maestro se encuentra con el Inquisidor y los Flood reaparecen en Delta Halo con el Gravemind. Les ordena que detengan a los Altos Profetas en su intento por activar Delta Halo. El alto Profeta de la Verdad escapa hacia La Tierra, con el Jefe Maestro. Cortana se queda a detonar el Amber Clad si el jefe Brute Tartarus activa Halo. Cuando Miranda Keyes extrae el Índice, la desactivación envía una señal – todos los Halos pueden ahora activarse desde una localización llamada 'El Arca'–. Después de los créditos hay una escena de Cortana y Gravemind hablando en secreto...

"Halo anunció la revolución de los shooter en las videoconsolas"



Más Allá de Halo

Es más que sólo un juego...
En el E3 de junio de 2006 vimos por primera vez material que iba a ser producido por Peter Jackson y Wingnut Interactive en Nueva Zelanda. Peter Jackson está trabajando en dos proyectos de alto secreto, basados en el universo Halo. Se dice que uno de ellos



es una serie de animación.
A Ensemble Studios, expertos de la estrategia en tiempo real (Age of Empires) se le ha dejado libertad en el universo de Halo, con la tarea de llevar a cabo un juego de estrategia a Xbox 360. Los RTSs no suelen llevarse muy bien con los mandos, pero Ensemble dice que lo ha solucionado.
Pero, por encima de todo, está la



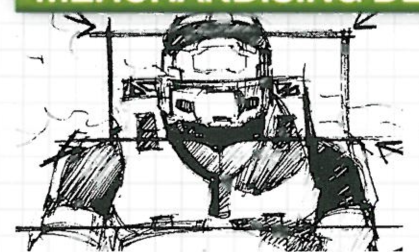
película, que de alguna forma va a ser dirigida por Peter Jackson. Ahora está sufriendo un parón, hasta que se resuelvan algunos problemas que surgieron al comienzo de su desarrollo. Por desgracia, no podremos sentarnos a ver la película,terminada en el cine hasta el año 2009 como pronto...



La serie cuenta la historia de dos equipos rivales de soldados del mapa multijugador Blood Gluch, parodia otros juegos FPS, así como la vida militar y famosas películas de ciencia ficción. Inicialmente ideado como una serie corta de unos ocho episodios, Red vs Blue se ha hecho tan popular que sus creadores han alcanzado el capítulo 100 a finales de junio.
Enormes cantidades de contenido hecho por los usuarios de ambos juegos, a menudo ha sido guardado y puesto en la web, mostrando lo que los jugadores han sido capaces de hacer con el motor de físicas del juego. Poder guardar videos de Halo 3 es una respuesta directa a la locura popular por guardar momentos del juego.
¿Y si el juego no fuera divertido? ¿Habría tenido el éxito que tiene hoy en día? Mark Rein, vicepresidente de Gears of War desarrollado por Epic Games, nos dice que el éxito de Halo se debe más a su ejecución que a otra cosa. "No miro a Halo y digo: 'Estos son los mejores gráficos'. No miro a Halo y digo: 'Guau. Estos son los mejores enemigos que he visto nunca'. Miro a Halo y digo: 'Han dado en el clavo'. Este juego es muy divertido de jugar, todo funciona correctamente. Fue el juego que definió el género —no voy a decir al 100 por cien, porque hubo otros juegos: Medal of Honor y juegos de ese estilo, que también hicieron un buen trabajo. Para mí, Halo anunció la revolución de los shooter en consola. En otras palabras: enseñó a todo el



MERCHANDISING DEL JEFE MAESTRO



JUGUETES, CAMISETAS Y... ¿TOALLAS?

Hasta ahora, sólo ha protagonizado dos juegos, pero Bungie y Microsoft han creado un montón de merchandising. Con la llegada de Halo 3, la popularidad del Jefe Maestro sólo crecerá. En poco tiempo todo esto valdrá mucho dinero.



MASTER CHIEF
30 centímetros de Jefe Maestro no son baratos. Esta pequeña preciosidad tiene un precio de unos 160 euros.

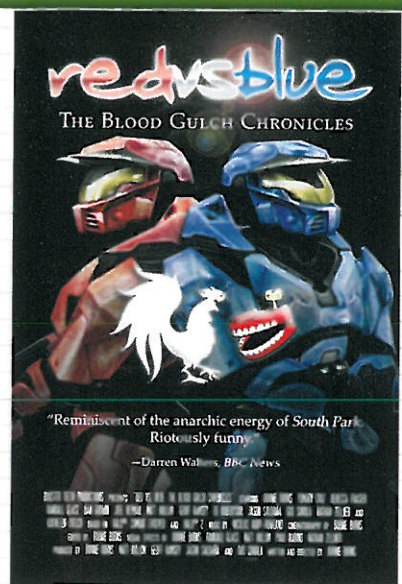


SCARAB
Sólo se hicieron 500 de estos Scarab dañados por la batalla y valían más de 300 euros cada uno. Este año salen nuevos Scarabs.



FORRO POLAR HALO
La chaqueta de Halo 3 con el logo grabado a laser cuesta unos 50 euros. "Arreglado, pero informal", según Bungie.

El Efecto Halo





mundo que, si haces un shooter perfecto para consola venderás millones. Así que debemos un montón a Halo. "Nos ayudó a movernos a las consolas," continuó. "Ayudó a nuestro negocio porque hicimos un motor sobre el cual están hechos un montón de shooters. Halo para mí está perfectamente ejecutado. ¿Halo 2? Lo mismo. De nuevo, gran ejecución. Cogieron lo que tenían y lo hicieron un poco mejor con una nueva historia... Ejecución perfecta."

Soldado Universal

El hombre de la comunidad, Frank O'Connor, cree que es por su rico universo. "Creo que la razón por la que Halo resuena en tanta gente es el contenido del universo. Tiene misterio, personajes e historia, pero definitivamente creo que los jugadores disfrutan a lo grande del detalle de ese universo," explica. Shane Kim, vicepresidente de Microsoft Game Studios, ha dicho que la marca Halo vale entre cuatro y cinco mil millones de dólares para la compañía. Siempre se harán comparaciones con propiedades del entretenimiento mayores, como Star Wars, pero puede que sean prematuras y O'Connor observa similitudes que van surgiendo.

"El hecho de que dejemos a los jugadores explorar tanto los entornos como el equipamiento es muy atractivo," dice. "Definitivamente, tenemos algo que tenía Star Wars —la habilidad de identificar nuestro universo con sus objetos—. Star Wars tenía sables de luz, naves X-Wing... y nosotros tenemos Warthogs, Banshees y Lanzamisiles. Esto no quiere sugerir ni por un segundo que somos tan grandes o importantes como Star Wars. El hecho de que esos objetos estén intrínsecamente unidos a la jugabilidad es vital."

El elemento que mantiene a Halo 2 en el top de los títulos más jugados en Xbox Live es su increíble modo multijugador. Cuando escribimos esto se han jugado

BUNGIE ABRIÓ sus puertas en mayo de 1991, en Seattle, y debutó con Gnop!, un clon de Pong para Mac. Luego vino *Pathways Into Darkness*, que puede ser denominado como el primer verdadero shoter para Mac.



LO SIGUIENTE fue el FPS Marathon. Esto trajo nuevos conceptos como un mapa en tiempo real, una trama y armas a dos manos. Esto aparecería más adelante en Halo 2 animando las partidas multijugador.



EL ÉXITO *de Marathon pavimentó el camino hacia la serie Myth, enfocada a una breve gestión táctica más que al modelo de obtención de recursos por el que se caracterizaban otros juegos de estrategia de la época.*



EN 1997 la firma abrió Bungie West en California, la cual creó el juego Oni para Mac, PC y PS2. Éste no fue como se esperaba: un año después Bungie West cerró y los derechos de Oni se vendieron a Take Two.



HALO SE mostró por primera vez en 1999 en la Expo Macworld. Por desgracia para los usuarios de Mac, un año después Microsoft anunció que compraba Bungie Software e iba a lanzarse sólo para Xbox.



UN TIEMPO después, la secuela al fin llegó en noviembre de 2004, con 125 millones de $ de beneficio el día del lanzamiento en EEUU. El 9 de mayo de 2006, Microsoft anunció el lanzamiento de Halo 3.





FIGURAS DE ACCIÓN
Estas figuras de acción están hechas prestando tal atención al detalle que no podríamos llenar la mesa con ellas.



TOALLA DE PLAYA
Son de una medida aproximada de 100x175 cm y tienen un gran Jefe Maestro azul dibujado. Termina la lucha en la playa.



CAMISETA DE CHICA
¡Es el mejor regalo de cumpleaños o Navidad para tu media naranja! Perfecta, mientras no te importe que no te hable más.



MATRÍCULA
No es una matrícula de *Halo 3* (eso es ilegal), pero sirve para adornar la matrícula "legal" de tu coche... y dejarla tipo Warthog.



LIBROS
Los libros fueron quienes desataron la imaginación de los jugadores de Halo y lo llevaron a lugares nunca vistos en los juegos.



BSO HALO 2
Marty O'Donnell dice que esto "cuenta la historia de Halo 2 de una forma musical". Con solo de Steve Vai incluido.



RÉPLICA RIFLE DE BATALLA
Estas armas auténticas de Halo 3 están hechas de metal puro y duro y vienen con su propio display.



»Info

Edita THQ
Desarrolla Kaos Studios
Jugadores 1-2
Online 32 jugadores

TIENE PINTA...
Imprescindible
NO PUEDO ESPERAR
No está mal

JUGUETITOS

El juego está cargado de gadgets para el combate. Unos cacharros muy útiles son las unidades no tripuladas, pequeños helicópteros, aeronaves o vehículos de tierra que sirven para echar un vistazo al terreno sin arriesgar el pellejo. Aunque también podemos eliminar a algún molesto francotirador haciéndolo estallar.

FUEGO DEL FUTURO

Las armas presentes en el juego están diseñadas con un ligero toque futurista, pero pensando en que son armas posibles en un hipotético conflicto que comenzará dentro de diecisiete años. Todo el arsenal que puedas imaginar estará a tu disposición, entre más de 60 armas y vehículos de guerra diferentes.



Frontlines: Fuel of War

Una crisis energética mundial desencadena la Tercera Guerra Mundial. La solución: el biodiésel

La gente de THQ nos ha sorprendido muy gratamemte con un título bélico en su catálogo que llegará a nuestras 360 en febrero del año próximo. Un juego creado por los neoyorquinos Kaos Studios que nos ha enganchado desde el principio. Su secreto: libertad de acción, combate directo, guerra de guerrillas y batallas entre vehículos de combate.

La historia de ***Frontlines*** tiene tintes futuristas, pero no se adentra demasiados años en el futuro, ya que se basa en informaciones, miedos y tensiones globales muy actuales. El juego pinta un futuro muy negro, con el agotamiento casi total de las reservas petrolíferas mundiales, lo que provoca una crisis energética mundial sin solución. En medio de la tensión, el paro generalizado y la miseria, dos frentes militares se crean en el mundo para defender sus respectivos intereses y para intentar controlar los últimos pozos de petróleo del planeta, situados en Asia central. Estos dos frentes son la Coalición del Oeste (USA y Europa) y la Alianza de la Estrella Roja (China y Rusia). Nosotros, cómo no, seremos un soldado perteneciente al bando occidental en la campaña de un jugador.

Frontlines Fuel of War es un shooter bélico como tantos, pero en muchos aspecto han intentado innovar en ▶▶

A la venta
Febrero
2008

FRENTE DE BATALLA



Una especie de ordenador portátil nos mostrará siempre el estado de la batalla, dónde se encuentran los siguientes objetivos y el estado del 'frente de batalla'. Llegar con el mayor número de tropas posibles y concentrar el fuego en el frente de batalla, utilizando vehículos pesados y demás dispositivos si es posible, asegurará una sencilla victoria. Después de barrido el enemigo, asegura las posiciones para recibir refuerzos y tener las espaldas bien cubiertas cuando sigas avanzando en el mapa.



Bobardea puestos enemigos.



Preparándote para el enfrentamiento final.

el género y ha conseguido una adictiva jugabilidad. Toda esta novedosa experiencia de juego se basa en el concepto de 'Frente de batalla', de ahí su título. Todas las misiones nos presentan un gigantesco escenario abierto en el que tenemos total libertad de acción, pero que cuenta con una buen número de objetivos marcados que tendremos que intentar conseguir. El mapa está dividido por el mencionado frente de batalla, que divide los territorios controlados por uno y otro bando. Superando objetivos y asegurando zonas (que pueden ser neutras o del ejército enemigo), ya estemos solos o acompañados de un puñado de soldados aliados, esta línea imaginaria irá cayendo de nuestro lado y terminaremos expulsando a los enemigos de la zona. Para asegurar una zona hay que permanecer unos segundos junto a una bengala que la marca y el color del humo se volverá de

Permite partidas de 32 jugadores simultáneos

nuestro lado (azul si somos la coalición y rojo si somos la alianza). Este concepto de juego, que se repite tanto en el modo de un jugador como en las partidas multijugador a través de Xbox Live (que van a permitir escaramuzas entre ¡32 jugadores!) resulta muy atractivo. Y sobre todo porque mezcla combates urbanos espectaculares, batallas a campo abierto, utilización de vehículos de guerra de todo tipo o incursiones sigilosas a bases enemigas con un puñado de hombres.

Aunque el juego no permite dar órdenes a los soldados que te acompañan, cuenta con un importante componente táctico, ya que a veces hay que apoyarse en la cobertura de tus compañeros (con una muy avanzada Inbteligencia Artificial) para salvar el pellejo. Es más, en muchas ocasiones, serán tus compañeros controlados por la máquina los que consigan el objetivo de turno (asegurar un edificio,



TOMA POSICIONES
La estrategia a la hora de enfrentarse a las tropas enemigas es vital y elegir buenos puntos de cobertura y disparo deciden el devenir de la batalla. Observa como los soldados aliados tomas posiciones y te cubren en momentos difíciles y proporciónales tú también buenas coberturas para que se abran paso. Si aparece un tanque, a cubrirse.

MUCHO VEHÍCULO



Cualquier shooter moderno que se precie ha añadido ya la posibilidad de utilizar vehículos para avanzar en el campo de batalla y Frontlines no es una excepción. En el modo para un jugador aparecen los vehículos en momentos determinados, haciendo las misiones muy atractivas, pero es en las partidas multijugador donde los vehiculos de guerra lucen de verdad. ¿A quién no se le ha iluminado la cara en una escaramuza online cuando ha visto un tanque vacío esperando a ser manejado?



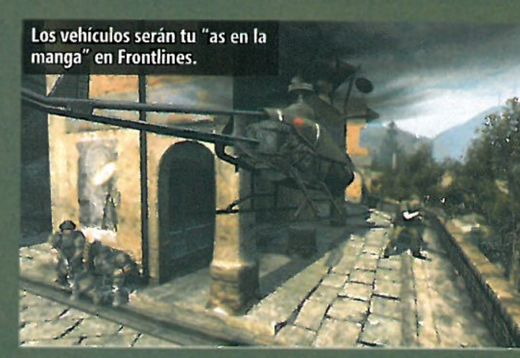
El apartado gráfico está a la altura de la 'next-gen'.

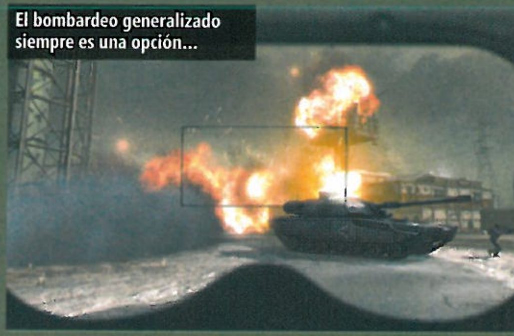


Las unidades no tripuladas no sienten el dolor.


DENIM
ATTRACTION
EXPO
ZARA
GOZA
2008
ELLA GREEN COAST
Minifalda denim
con cintura alta
29,90€
ÉL GREEN COAST
Pantalón denim
efecto desgastado gris marengo
39,90€
www.elcorteingles.es
DENIMATTRACTION
SÓLO EN El Corte Inglés
PLANTA JOVEN


La conquista de esta fortaleza ofrece muchas alternativas.


Los vehículos serán tu "as en la manga" en Frontlines.


El bombardeo generalizado siempre es una opción...

tomar una posición...) mientras tú estás entretenido acribillando enemigos. Muchas misiones, que consisten en tomar un edificio o hackear un dispositivo enemigo, precisan de unos segundos para completar esta operación técnica, lo que obliga a tener unos cuantos amigos cuidando de tu espalda.

Cada nivel del juego (cargado de decenas de objetivos que cumplir) resulta enorme y hace que tardes unas cuantas horas en superarlo. Todo con la posibilidad de utilizar un enorme catálogo de armas (hasta 60) basadas en diseños actuales pero con ligeros toques futuristas que evocan armas de fuego del año 2024. A este gran número de armas también hay que añadirles un buen número de gadgets bélicos muy útiles: pequeñas unidades no tripuladas para dirigir a distancia, explosivos y detonadores o dispositivos para dar coordenadas exactas de una zona y pedir un ataque aéreo.

El juego también permite utilizar vehículos de todo tipo (tanques, acorazados, jeeps...) y utilizar torretas, cañones y otras armas fijas repartidas por el campo de batalla. Todo para conseguir una sensación de guerra total donde es muy divertido moverse, tomar decisiones y acabar con enemigos.

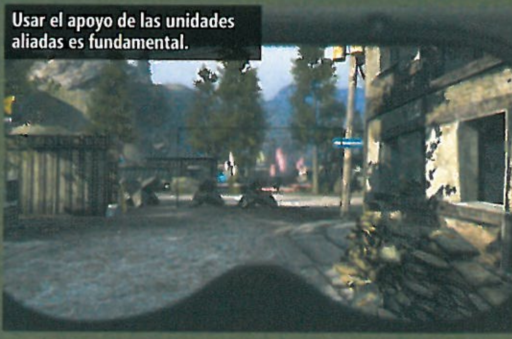
El título cuenta con un apartado técnico muy serio, cuyos gráficos nos han dejado un gran sabor de boca. Además, llegará completamente doblado al castellano y con aspiraciones a convertirse en uno de los títulos más buenos de 2008.

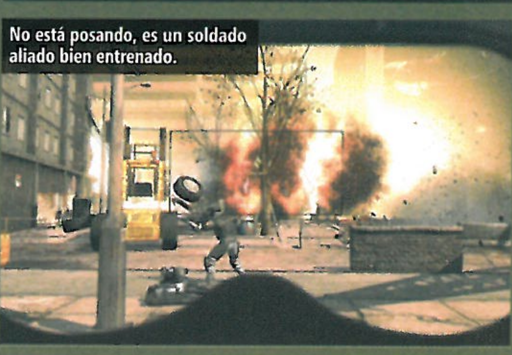
125 FUERZA DE ATAQUE COMBINADA

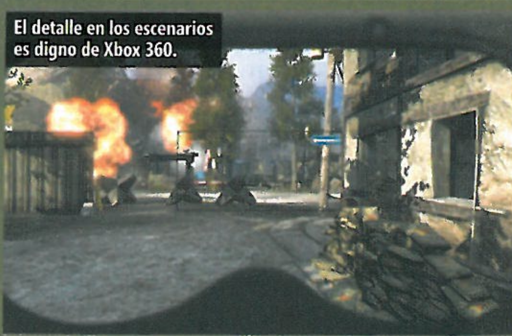


En el modo de un jugador nos toca meternos en la piel de un soldado de la 125 Fuerza de Ataque Combianada de la Coalición Occidental, conocida como 'Perros Callejeros'. Esta fuerza de ataque es el resultado de mezclar a las tropas de élite, lo mejor de cada ejército, de las fuerzas de infantería de marina, infantería aerotransportada, infantería pesada, operaciones especiales, caballería blindada y servicios de apoyo aéreo de las diferentes naciones miembros de la coalición. Los mejores soldados del 'mundo libre' juntos en una super-unidad especial.
En el modo multijugador, podrás elegir lado y ponerte en la piel de un soldado de la Alianza de la Estrella Roja. Además, el juego tendrá un editor para personalizar al máximo el aspecto de nuestro soldado.




Usar el apoyo de las unidades aliadas es fundamental.


No está posando, es un soldado aliado bien entrenado.


El detalle en los escenarios es digno de Xbox 360.



¡Todos los análisis para que no te pierdas ningún título del año!

CONTENIDOS

»Detalles

En la calle AHORA

Edita: THQ
Desarrolla: Yuke's Media Creations
Jugadores: 1-4
Online: 1-4 jugadores
A tu manera: Personaliza lo que quieras.

MÁS en **xbox.com**

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

Boogeyman en ple arenga antes del comba

"Con tanto juego por aquí esto es un infierno"

OXM Xcast, con los ojos como platos

EN UN PISPÁS



¿Qué es? Un juego de leches como los de antes pero adaptado a estos tiempos.

Se parece... A esas mañanas de wrestling con Héctor del Mar en la vieja Telecinco.

¿Para quién? Aquellos que quieran repartir estopa y no tengan un sparring.

Smackdown vs Raw 2008

¡La lucha libre más espectacular vuelve con fuerza a Xbox 360!

AUTOR: OXM Clapillo



Mucho se ha especulado con que si la versión de este año por fin iba a venir doblada con las voces de los comentaristas de Cuatro, poniendo fin a una larga lista de títulos con voces en un perfecto inglés. Pues bien, finalmente tenemos que dar la mala noticia de que todos los diálogos de los luchadores y los comentaristas del juego seguirán estando en anglosajón excepto las voces de los tutoriales, que nos ofrecen visualizar la primera vez que ponemos el juego. Eso sí, si sirve de consuelo, estará íntegramente subtitulado en castellano.

Una vez dicho esto, vamos a centrarnos en las características principales del juego. Para aquellos que hayáis jugado a versiones anteriores de *Smackdown vs Raw*, hay que decir que los controles han sido modificados para intentar reducir la dificultad de hacerse con el mando, por lo que tardaréis un rato en acostumbraros a los cambios.

La verdad es que gráficamente está más cuidado que la anterior entrega. Cada uno de los personajes está representado con todo detalle y todos y cada uno de ellos tienen la misma actitud que sus correspondientes en la vida real. De vez en cuando observaremos algún problema de clipping y algún error gráfico menor, pero en líneas generales están bastante cuidados todos y cada uno de los más de 50 luchadores (tanto clásicos como modernos), entre los cuales se encuentran siete divas.

Como decíamos, todos y cada uno de ellos tiene la personalidad calcada de los luchadores vistos en televisión (además del estilo de lucha, por supuesto). Al principio de cada combate se podrá ver la entrada típica al ring de cada uno de nuestros personajes favoritos, y le reconoceremos perfectamente si somos

Los mejores juegos están en Xbox 360



Conviértete en un jugador imbatible y diviértete con tus amigos con el mejor catálogo de juegos de nueva generación, que incluye títulos de acción, deporte y estrategia online a través de Xbox LIVE.

Jump in.

¡Disfrútalos ya con los packs Xbox 360!

PACK PRO EVOLUTION SOCCER 2008



PACK CALL OF DUTY 4



PACK PROJECT GOTHAM RACING 4



PACK HALO 3



xbox.com



Los enfrentamientos entre pesos pesados acaban en tragedia.

seguido. Además, la música inconfundible que acompaña a cada entrada nos quitará cualquier duda de quién sale por la puerta en unos pocos segundos.

En cuanto a modos de juego es bastante completo, con tipos de partidas diferentes según el tiempo que le queramos dedicar. Por ejemplo, para una partida rápida con un amigo, tenemos la opción "juega ya", en la que directamente entramos en el cuadrilátero con sólo elegir al luchador con el que queremos jugar. Basta con asignar nuestro mando al jugador que corresponda y a darse de tortas. Después, si queremos echar una pachanga pero con las opciones más definidas, está el modo exhibición, en el cual podremos elegir en un principio si queremos una partida de dos, tres o cuatro luchadores con distintas configuraciones. Una vez seleccionado el número de jugadores, nos encontraremos con una gran cantidad de variaciones en las normas y la forma de acabar del combate que se va a disputar. Entre otros, estará el combate con las reglas normales, el primero que sangre pierde, el último hombre en pie gana, pelear dentro de una celda o terminar con una sumisión del rival.

Si lo que nos interesa es una partida un poco más larga y unos piques en condiciones, lo primero que tenemos que hacer es llamar a unos amigos y traerlos a casa para echar un torneo. En este caso se organiza una especie de liguilla en la que en cada combate se elimina al perdedor hasta llegar a la final, y quien consiga ganar se proclamará campeón de la WWE llevándose a casa el codiciado cinturón. Aquí tampoco nos quedamos cortos en opciones de configuración, ya que se podrá elegir entre los torneos ya creados (King of the ring, contrarreloj y combates rápidos), o crear uno a nuestro gusto con nuestras propias reglas.

Y por si alguien lo dudaba, en el

"Sin duda, la estrella de Smackdown vs Raw 2008 es el Leyenda"

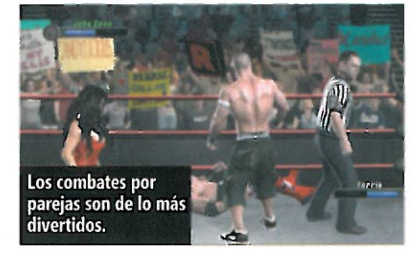
PERSONALIZAR

Puede que Smackdown vs Raw 2008 carezca de otras cosas, pero lo que sí que no le falta es la posibilidad de poder crear todo tipo de cosas. En un juego normalmente se da la opción de crear tu personaje, pero en el caso del título que nos ocupa este análisis, la cosa llega más allá. Sí, podemos crear nuestro personaje con todo lujo de detalles en uno de los editores más completos que hayamos visto en cualquier juego, pero es que también podemos crear torneos con nuestros cinturones personalizados, e incluso editar los movimientos de los personajes para después usarlos en los combates. Como nos descuidemos si somos un poco meticulosos nos podemos tirar un buen rato investigando cada una de las opciones de personalización.




John Cena en el peor momento de su vida.


Puedes personalizar cualquier atributo de tu luchador.


Los combates por parejas son de lo más divertidos.


Las escenas cinemáticas están logradas hasta el último detalle.

juego también hay vida más allá de nuestra consola...
En Xbox Live podremos disfrutar de emocionantes combates tanto con nuestros colegas como con cualquiera que se atreva a desafiarnos.
Las reglas se pueden personalizar más o menos de igual forma que en los modos offline, con hasta cuatro jugadores simultáneos dependiendo de las preferencias elegidas al crear la partida.
Sin duda, el modo de juego estrella de *Smackdown vs Raw 2008* es el Leyenda 24/7. Básicamente se trata de meternos en la piel de una estrella de este deporte o de su representante y vivir el día a día durante más de un año para intentar llegar a lo más alto y defender el cinturón de campeón a toda costa. Es como un modo historia muy completo que nos hará pasar horas y horas delante del televisor.
Si nos decantamos por hacer de representante o de luchador realmente al final no variará mucho en el resultado final del juego. En el primer caso, nuestra labor será cuidar a nuestras estrellas para que alcancen la gloria en el cuadrilátero pelea tras pelea. En el segundo, viviremos directamente cada día desde la perspectiva del luchador. Cuando dediquemos el día a

"Al principio de cada combate se podrá ver la entrada típica al ring"



A GOLPES

POWERHOUSE: el personaje tiene el modo rampage. Cuando está activo, es inmune a los golpes, y las llaves y movimientos de ultimate control que realice son imparables. Además, puede lanzar al oponente por encima de las cuerdas.

TÉCNICO: realiza contraataques de manera automática durante un tiempo. Cuando vayamos a recibir cualquier tipo de daño, haremos un movimiento de ultimate control automáticamente. Si el oponente está fuera del ring puedes lanzarte en plancha.

HIGH FLYER: puedes lanzarte hacia un oponente que esté tanto fuera del ring como dentro con un ataque en plancha. Se pueden usar las cuerdas para hacer distintos ataques. También se pueden esquivar los ataques rodando por el suelo.



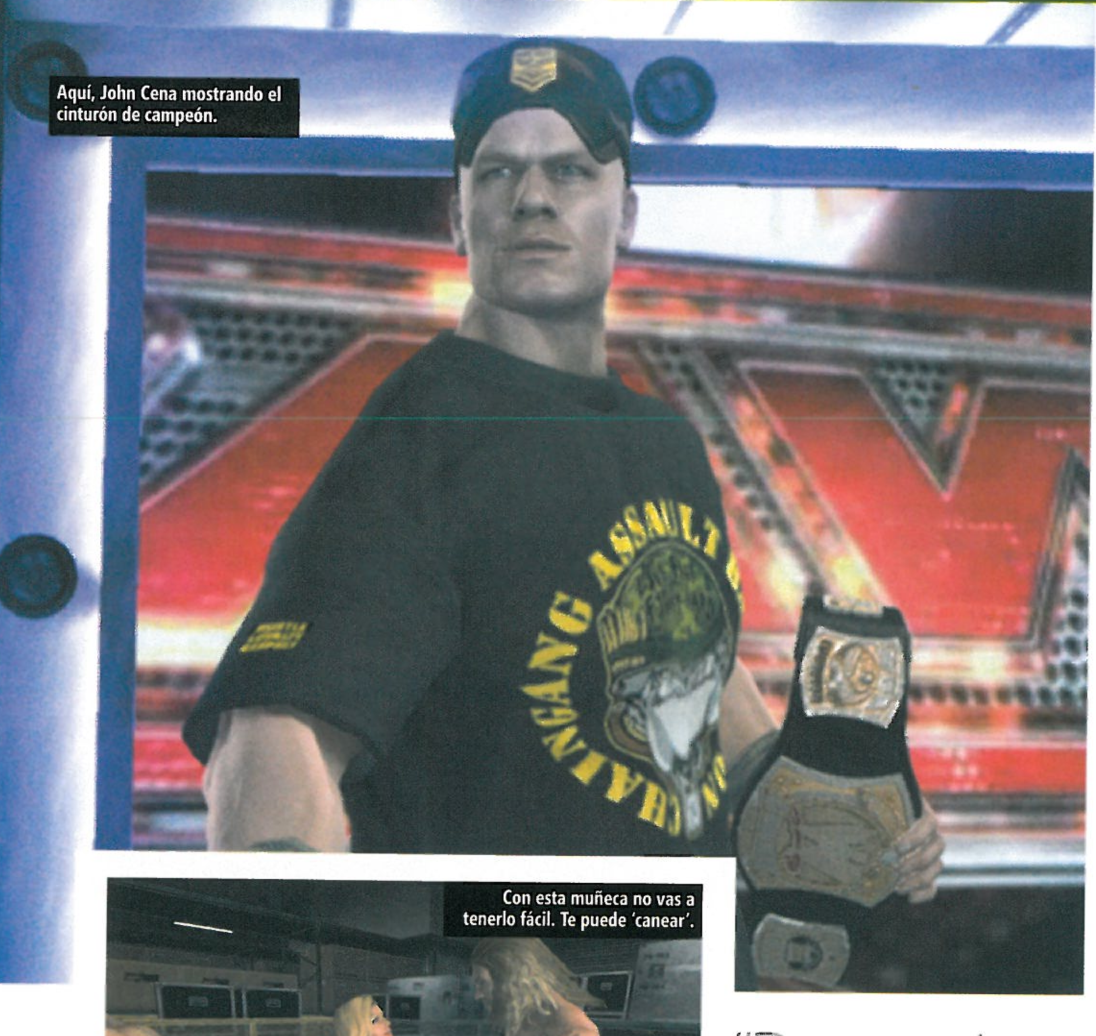
BRAWLER: durante un tiempo contraataca todos los golpes y hace ataques imparables. Si hay un oponente caído, puede ponerse encima de éste y propinarle puñetazos. Tiene un ataque especial de tres golpes consecutivos.

SUMISIÓN: puedes liberarte de la sumisión de un oponente antes de que te haga daño. También puedes hacer sumisiones imparables durante un tiempo determinado.

SUCIO: puedes realizar ataques bajos y sucios por detrás a oponentes aturdidos. Es posible usar al árbitro como escudo humano o discutir con él por contar lento.

SHOWMAN: puedes hacer burlas e incluso burlar una burla robando impulso. Incluso puedes hacer burlas subido a un poste. Si rematas una burla desde un poste con un ataque en plancha, tu impulso se llenará completamente.

HARDCORE: si tienes agarrada una silla y te das de golpes en la cabeza con ella, recuperarás gran parte de la salud. Si un oponente te hace sangrar, se te llenará la barra de impulso.


Aquí, John Cena mostrando el cinturón de campeón.

mejorar nuestras habilidades, gastaremos dinero y nuestro personaje se fatigará ligeramente. Podremos hacer cosas como aumentar nuestra resistencia al dolor, mejorar nuestra imagen con respecto a los fans, tener un buen talante frente a las cámaras, etc. Por último si elegimos participar en eventos, no mejoraremos las estadísticas de nuestro muchacho, pero a cambio podremos aumentar la popularidad y los ingresos en nuestra cuenta a base de participar en películas o rodar anuncios, e incluso descansar si nuestro nivel de fatiga es demasiado alto (esto último nos restará popularidad).

En definitiva, no hay duda de que nos encontramos ante el juego de wrestling más completo hasta la fecha, con detalles muy cuidados y modos de juego para jugar durante semanas. Si no te importa que las voces estén en inglés y aunque tengas la versión del año pasado eres un fan incondicional de este deporte, es un título que te dará muchas horas de diversión.

Con esta muñeca no vas a tenerlo fácil. Te puede 'canear'.

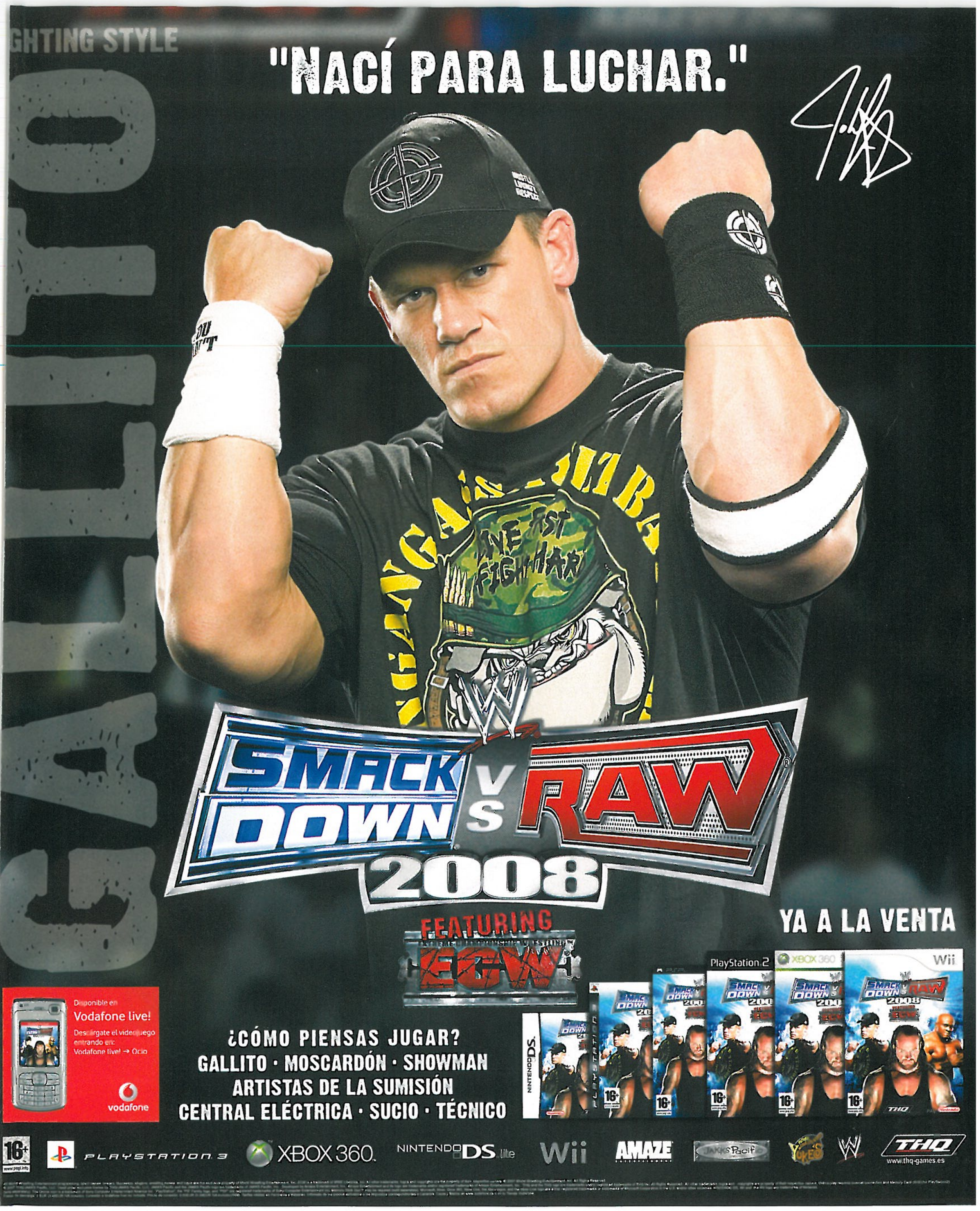


"Personajes con todo lujo de detalles"




Ni los Poison tenían tanto glamour como aquí el amigo.





GHTING STYLE
GALLITO
"NACÍ PARA LUCHAR."
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING
ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
XBOX 360
Wii
16+
PLAYSTATION 3
XBOX 360
NINTENDO DS lite
Wii
AMAZE
JAKKS Pacific
THQ
www.thq-games.es



The Orange Box

El universo Half-Life se asoma a 360 a lo grande, con el pack más económico jamás visto. El regalo de estas Navidades es de color naranja.

Detalles

XBOX 360

HL2: Episode Two
Portal
Team Fortress 2
Half-Life 2
HL2: Episode One

Edita: Electronic Arts
Desarrolla: Valve
Jugadores 1
Online: 2-16
Idioma: Inglés

MÁS! en **xbox.com**

No, no es otro jugador. Eres tú.

¿Lo sabías?

PORTAL NACIÓ DE UN EXPERIMENTO UNIVERSITARIO

El equipo de desarrollo que hay detrás de Portal comenzó a crearlo como un proyecto de 'fin de carrera' en la universidad, con el nombre de '*Naburcular Drop*'. Gabe Newell, de Valve, tardó 15 minutos en contratar a sus creadores.

Algunos puzzles son muy complejos.

Puedes crear bucles infinitos en el espacio.

¿La tarta es mentira? Tendrás que comprobarlo.



Portal

Siempre habías querido plegar el continuo espacio-tiempo ¿A que sí?

AUTOR: OXM Maeso



Tal vez estemos ante el juego más sorprendente que ha dado la factoría Valve, una mezcla de física aplicada y la adicción de los videojuegos, de principios de los ochenta. Se trata de un sencillísimo juego de puzzles, pero un juego de puzzles realmente adictivo y, lo mejor de todo, un juego de puzzles que se maneja como un shooter.

La idea es simple: dentro de una historia sin argumento (nos despertamos en las instalaciones de un laboratorio de experimentación abandonado) tenemos que intentar superar una serie de niveles o test científicos. Para ello contaremos con un arma que abre portales físicos en casi cualquier superficie sólida. Con el gatillo derecho abrimos la entrada del portal (azul), y con el izquierdo, la salida (naranja). Podemos poner la entrada en el suelo y la salida en el techo, perfectamente alineada, y lanzarnos en una caída infinita, si nos apetece. Cada test, cada nivel, irá ganando en dificultad y siempre utilizando nuestro creador de portales espaciales, tendremos que intentar superarlos. Una inteligencia artificial algo alterada nos irá guiando y promete premiarnos si superamos todas las pruebas. Adictivo al máximo.



MÁS HL2, Team Fortress 2

¿Lo sabías?
HALF-LIFE EN 42 PALABRAS
Gordon Freeman es un científico que provoca, en medio de un experimento, una invasión alienígena del planeta Tierra. Los militares intentan atraparle, pero él escapa justo después de eliminar al jefazo de los aliens. Después se pondrá las órdenes del misterioso G-Man.

Half-Life 2

Prepárate para sufrir algunas consecuencias inesperadas

Si no has jugado a tu PC en los últimos tres años o a la Xbox original los últimos dos, enhorabuena. Tal vez tienes en tus manos la mejor saga de shooters nunca creada y para estrenar. The Orange Box contiene la versión original, aunque mejorada, de Half-Life 2, además de sus dos aclamadas expansiones, Episodio Uno y Episodio Dos. Por fin, en Xbox 360, toda la saga juntita en el mismo DVD, para ser disfrutada del tirón, tanto si eres un amante de aquel mítico Half Life original como si no. La única gran pega: los tres juegos llegan en inglés (con subtítulos en inglés, si quieres), a pesar de que tanto Half Life 2 como Episodio Uno tuvieron sus geniales versiones, dobladas al castellano en nuestro país. Incomprensible decisión.

Pero salvada esta polémica,

Los alienígenas nos lo ponen difícil.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Una odisea de ciencia ficción, contada en primera persona

¿A qué se parece?
Salvando las distancias, a Halo, a Doom, a Unreal....

¿Para quién?
Para todos aquellos que les guste jugar con la física, los aliens....



Cuidado con el alto voltaje.




Los aliens también llevan batas blancas.


Los gusanos gigantes invaden la Tierra.


¿De dónde han salido estos bichos?

El nuevo todoterreno para abrirse paso en Episodio Dos.

ALIENS, ESCLAVOS Y COMANDOS CYBORG

Los Combine, la fuerza invasora alienígena, pretende convertir la tierra en un imperio de cyborgs. Los esclavizados Vortigaunts son los aliens místicos a los que masacramos en *Half-Life* y que ahora son nuestros aliados. Los humanos que colaboran con las fuerzas invasoras son tranformados en cyborgs, la policía de los aliens.



circunstancia (que merma irremediablemente la nota de este análisis) nos tenemos que descubrir ante la experiencia genial de juego que ofrece la macro-aventura de Gordon Freeman en Ciudad-17, acompañado de su inseparable palanca de metal y de la guapa Alyx. El guión de la saga es de lo mejor que se ha escrito en esta industria desde que existe y los giros del argumento no dejarán de sorprendernos a través del HL2 original y de sus dos entregas episódicas: Gordon Freeman, G-Man, el incidente Black Mesa, la invasión Combine, etc. ya son nombres imborrables en la historia del entretenimietno electrónico. Los tres títulos van ganando en jugabilidad, realismo y adicción. Nuestro protagonista debe seguir adelante para sobrevivir y para encontrar una salida que acabe con la invasión de la terrible raza alienígena y la salvación de la atemorizada y diezmada raza humana. Todo, con la espectacularidad gráfica del motor Source de Valve (que no deja de sorprendernos) y la jugabilidad que ha hecho famosa a la saga: el shooter, los puzzles, pistolas gravitatorias, conducción de vehículos, escenarios cerrados, espacios abiertos...


G-Man es el misterioso guía de Gordon Freeman

Tres juegos completos de, tal vez, la mejor saga de shooters jamás creada

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Genial diseño y aspecto gráfico
- ✓ Personajes y argumento de diez
- ✓ Tres juegos en uno
- ✓ ¡Las pistolas gravitatorias!
- ✗ ¿Y el castellano?

PUNTUACION 9,0
Tres episodios del FPS con mayúsculas

MÁS Team Fortress 2

¿Lo sabías?

UN JUEGO QUE NACIÓ DE QUAKE

El Team Fortress original fue un mod para Quake que apareció en 1996. En el 98, sus desarrolladores ingresaron en Valve y crearon Team FortressClassic como un mod oficial para Half-Life. Ahora, la secuela ha nacido al calor del motorde Half-Life 2.

Team Fortress 2

'Capturar la bandera' nunca fue tan divertido

Team Fortress 2 es el juego multijugador que redondea el pack The Orange Box. La fórmula no puede ser más simple y, a la vez, práctica: coge uno de los nueve personajes a elegir, enrólate en uno de los dos equipos en liza y salta a la arena para disfrutar de una apasionante escaramuza del tipo 'capturar la bandera'. Hace ya más de diez años que Team Fortress nació como un mod del clásico Quake, pero enseguida fue engullido por el universo Half-Life. Ahora llega renovado a la mejor plataforma posible: Xbox Live.

TF2 no es muy diferente de cualquier otro modo multijugador online por equipos, aunque su especialización en este modo lo hace realmente adictivo y divertido para los que gustan de esta particular forma de divertirse a través de Xbox Live. Aquí lo realmente vital es elegir bien a los personajes que conformarán el equipo, consiguiendo que éste sea equilibrado. Se puede elegir entre nueve tipos diferentes de personajes: ingeniero, infante pesado, médico, lanzallamas, espía, francotirador, explorador, soldado y demoledor (un experto en explosivos). Todos ellos cuentan con un aspecto de dibujos animados realmente atractivo, al igual que los diferentes escenarios. En cuanto a estos últimos, el juego se queda algo escaso (sólo seis mapas), aunque confiamos en futuras actualizaciones que amplíen este aspecto.

Un juego que ya triunfa en Xbox Live y que ya cuenta con su primer parche/actualización de mejoras.

XBOX LIVE

Un juego exclusivo para ser jugado a través de Xbox Live. Cuando te conectes recibirás la primera actualización-parche que mejora la experiencia de juego. Elige personaje y ¡a dar caña!



El demoledor está armado de un detonador.



Una botella de whisky contra armas pesadas.




Ahora tú eliges la combinación que quieres ver
Compra ahora el reproductor HD-DVD de Xbox 360 y ¡LLÉVATE LAS 5 PELÍCULAS HD-DVD que quieras TOTALMENTE GRATIS de entre todas las que tenemos para ti!*
Es muy fácil, sólo tienes que rellenar el cupón que encontrarás en www.xbox.com/es-ES y enviarlo junto con el código de barras original, situado en el exterior del embalaje del reproductor de HD-DVD, y el ticket original o copia de compra a la dirección indicada y señalar las películas que deseas recibir**.
¡Llévate 5 películas GRATIS!
*Selecciona 5 películas HD-DVD de entre las diferentes categorías:
Categoría A (Elige 2): Troya, La Chaqueta Metálica, La Novia Cádaver, El Truco Final (El Prestigio), Operación Swordfish.
Categoría B (Elige 1): Norbit, Shooter: El Tirador, El Mensajero del Miedo.
Categoría C (Elige 2): Serenity, Crónicas de Riddick, Hulk, Van Helsing, A todo Gas: Tokio Drift.
**Oferta válida para compras realizadas entre el 1 de octubre de 2007 y el 31 de enero de 2008.

Detalles

En la calle 16 NOV

Edita: Vivendi Games
Desarrolla: TeamGate
Jugadores: 1
Online: 2-16 jugadores
A tu manera: Elige tu capítulo y entra en acción

MÁS en xbox.com

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

En determinadas fases iremos acompañados.

FEAR Files

¿Tienes miedo a los fantasmas? No abras la puerta

AUTOR: OXM Chema



Hace poco más de un año que llegó a nuestra consola FEAR, uno de esos juegos que vienen ser la leche en PC. Resultó ser tan bueno como decían. Un survival horror con metralletas, apariciones que nos hacían asomar el corazón por la boca y una inteligencia artificial como pocas veces se había visto antes en ningún juego. Al mismo tiempo aparecía la primera expansión para PC, Extraction Point. Bueno, pues es hora de que nosotros disfrutemos de esa expansión que da cinco horitas de sustos y plomo al juego. Si FEAR Files se limitase a esto hubiéramos pedido que, como mucho, nos hubiesen cobrado por bajárnoslo del bazar de Xbox Live. Sin embargo, FEAR Files es mucho más porque incluye todo un nuevo episodio, Perseus Mandate, que debuta tanto en consola como en compatibles y, por supuesto, da sentido al desembolso de los sesenta euros de turno.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un shooter muy bruto con sustos a lo survival horror.

Se parece... A un Project Zero con ametralladoras y granadas.

¿Para quién? Para estresados y gente poco propensa a los infartos.


Explosiones por todos lados en todo momento.

Al estar hablando de dos expansiones distintas y que, para más señas, ha sido desarrollado por dos estudios diferentes, nos vamos a encontrar dos historias vagamente ligadas. La primera de ellas,



La acción nos rodeará por los cuatro costados.

Vas a recibir visitas de lo más sorprendentes...

TIEMPO DE AVENTURA



Parece que en los últimso meses le hemos cogido el gusto a los juegos con efectos de tiempo, ralentizaciones, viajes espacio-temporales, pausas. No hace mucho que está en el mercado Stranglehold, el juego de Midway que contó con la dirección de John Woo y que ofrecía el llamado 'tequila time', una versión del tiempo bala que debutó en Max Payne y que en esta ocasión podíamos activar, aunque saltaba de forma automática en los momentos más críticos. Poco después vino Timeshift y sus trajes Alpha y Beta que permitían una trama de persecución en un entorno bélico en el que nuestro protagonista podía detener, echar para atrás o ralentizar el tiempo según necesitase. Ahora, FEAR Files , como en el FEAR original, permite activar también un modo a cámara lenta que sirve para situaciones con muchos enemigos o aquellas en las que aparecen un tipo específico muy veloz y que sólo así atraparemos.

¿Sabías que?

EL OTRO FEAR 2

Monolith es el estudio responsable del primer FEAR y de Extraction Point. Dicho estudio ya trabaja en un nuevo "FEAR" que se llamará Project Origin.

Extraction Point sigue con la historia que dejamos en el primer episodio de FEAR. A partir de ahí comienza una nueva aventura que nos llevará a enfrentarnos más a menudo de lo que venía siendo habitual con los soldados replicantes. Igual demasiado a menudo. El problema de esto es que se deja un poco de lado la trama paranormal del primer juego y se convierte todo en acción pura y dura. Para muchos de nosotros, nuevos en la licencia, no será ningún problema, excepto porque ocasionalmente aparecerán extrañas figuras de espíritus por los pasillos, tendremos visiones horribles y todo resultará algo confuso. Más aún cuando apenas forma parte de la trama en esta ocasión todo el tema de los fenómenos paranormales y tan sólo es utilizado para provocar algún que otro infarto y para que desperdiciemos algo de munición disparando contra objetivos transparentes.

XBOX LIVE

Cuenta con una amplia variedad de mapas para las partidas online y la posibilidad de que juguemos hasta 16.

De cualquier forma, las cinco horas que dura esta expansión aproximadamente se hacen amenas especialmente porque, aunque los niveles son muy parecidos y los escenarios no terminan de variar demasiado, la inteligencia artificial de los adversarios es brutal. Pocas veces te vas a encontrar con un juego que reacciones con tanta lucidez a tus decisiones. Hasta el momento solo Call of Duty 4 ha demostrado algo parecido en los rivales. Desde la pantalla de inicio accederemos a un menú en el que elegiremos el episodio y modo de juego que queremos jugar, además de Extraction Point te vas a encontrar con Perseus Mandate, la segunda expansión, más nueva y que se separa de la trama inicial un poco al sacar a nuestro protagonista de la piel que representó en los primeros dos episodios y metiéndole en un nuevo comando de operaciones donde simplemente somos uno más. Una cosa, no por ser más nuevo es más bonito. El nivel gráfico es bastante regular entre los tres capítulos, el de FEAR y el de los dos episodios

"Los fenómenos paranormales son usados para provocar algún infarto"

4 MODOS EN UN SOLO DISCO

Se reunen dos expansiones en un solo disco y además el juego cuenta con modo multijugador y un poco usual modo de Acción Instantánea. Todo esto lo hace muy atractivo.



EXTRACTION POINT
El primero de los modos es una campaña en la que continuaremos la historia que se relataba en FEAR. Los personajes son nuevos.



PERSEUS MANDATE
Aunque con algunos hechos paranormales, esta segunda campaña está diseñada y desarrollada por otro estudio y tiene un estilo propio. La coherencia entre



ACCIÓN INSTANTÁNEA
Ocho mapas y cuatro niveles de dificultad para jugar partidas en las que no existe ninguna historia y las partidas duran 15' como máximo.



XBOX LIVE
Las partidas a través de Internet ofrecen una variedad enorme. Además, el juego es ágil y carece de lag en las partidas online.


Notarás diferencias entre las diferentes armas.


El aspecto gráfico chirría con la nueva generación.


Otro de los elementos a colectar es la protección.

> "Nos vamos a encontrar con cuatro modos de juego en un solo disco"

incluidos en FEAR Files. Al tratarse de un juego pensado para PC, el hecho de no hacer que los usuarios cambien de tarjeta gráfica para el nuevo episodio hace que las texturas no den el nivel de los últimos juegos que hemos visto en Xbox 360. Sabemos que COD4 o Bioshock han sentado un mal precedente, pero es que nos acostumbramos muy pronto a la excelencia en los grçaficos. Volviendo al juego, nos vamos a encontrar con un buen FPS que ha perdido algo de su mejor toque: los fenómenos paranormales que rodeaban la historia y que está más


Los escenarios tienen muchas zonas destructibles.

Dani Pedrosa y Hero Muesly



"Con Hero Muesly
vas a ir como una moto."

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.





Los campeones de la energía

enfocado a solucionar situaciones de combate algo más complejas y, eso sí, con más armas. Una de ellas es el poderosísimo lazagranadas. Tan poderoso a veces que puede llegar a quitarnos la vida a nosotros mismos sino lo usamos con suficiente distancia.
FEAR Files se completa con el modo de Acción Instantánea a través del cual sin ningún tipo de introducción previa, ni aprendizaje, se nos mete en una zona de combate correspondiente a alguno de los niveles. Muy útil para cuando sólo queremos desestresarnos un poco y pegar cuatro tiros. Pero para eso todavía mejor es el modo multijugador que admite hasta 16 jugadores. Xbox Live se convierte en el elemento que realmente

"Una continuación respetable para el genial primer FEAR"

da vida a este título.
Para aquellos que jugaron al primer FEAR, este título es una buena continuación que merece la pena, más que nada porque sigue con el mismo espíritu de survival y shooter. Aquellos que no lo hayan jugado nunca, podrán experimentar una sensación poco común. La de ser los tipos con las armas más grandes y aún así estar asustados. Hubiese valido la pena que ambos estudios se hubiesen puesto de acuerdo para compartir guionista y hacer un juego más compacto. Mientras, ya espiamos lo que está haciendo Monolith porque lo que dicen que será el auténtico FEAR 2 y cuyo nombre se decidió en una encuesta a través de Internet, ya está en camino. Hasta entonces disfrutemos de sustos y balas con FEAR Files.


Pulsa X o pasa por encima para coger las armas.

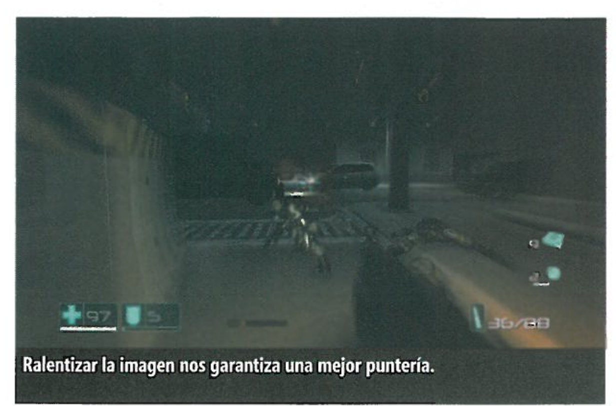


SEIS NUEVAS ARMAS

Además del lanzagranadas del que ya hemos hablado, se han introducido otras cinco armas en FEAR Files. Entre ellas caben destacarse una minipistola, una carabina láser, una torreta fija desde la que podemos acribillar a cualquier adversario, una pistola que lanza descargas eléctricas y un fantástico rifle de francotirador con el que hemos estado disfrutando durante grandes fases del juego. no hay nada mejor que ser más listos que los adversarios, buscar un buen escondrijo y dejar que ellos nos busquen para apuntar a sus




Es imperscindible que llevemos botiquines.


Ralentizar la imagen nos garantiza una mejor puntería.

"Prepárate para el miedo al 100%"


XBOX 360 VEREDICTO

- Una IA impresionante
- Sustos que generan adrenalina
- Tres juegos en uno
- Apartado gráfico muy regular
- historias inconexas

PUNTUACION 7,9
Vas a deshacerte de todos tus fantasmas

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

Detalles

En la calle 9 NOV

Edita: Activision
Desarrolla: Infinity Ward
Jugadores: 1-2
Online: 1-18 jugadores
A tu manera: Crea tu propia clase de soldados

MÁS en xbox.com

Call of Duty 4: Modern Warfare

La Gran Guerra ha terminado. Comienza la lucha contra el terror...

AUTOR: OXM Chema



Ya habíamos sido héroes en todas las guerras cuando llegó Call of Duty. Entonces visitamos cada uno de los episodios de la Segunda Guerra Mundial y ya íbamos camino del doctorado en la cuarto cuando la gente de Activision cambió el rumbo de la saga y se anunció un Call of Duty 4: Modern Warfare que transcurriría en nuestro tiempo. Hubo de todo. Críticas y aplausos. Infinty Ward se encerró en su estudio californiano. ¿Estaban creando un CoD distinto? En realidad no querían eso. Estaban creando el mejor CoD de todos los tiempos y el juego bélico de referencia de los próximos años.

"Call of Duty 4 es el juego bélico de referencia"

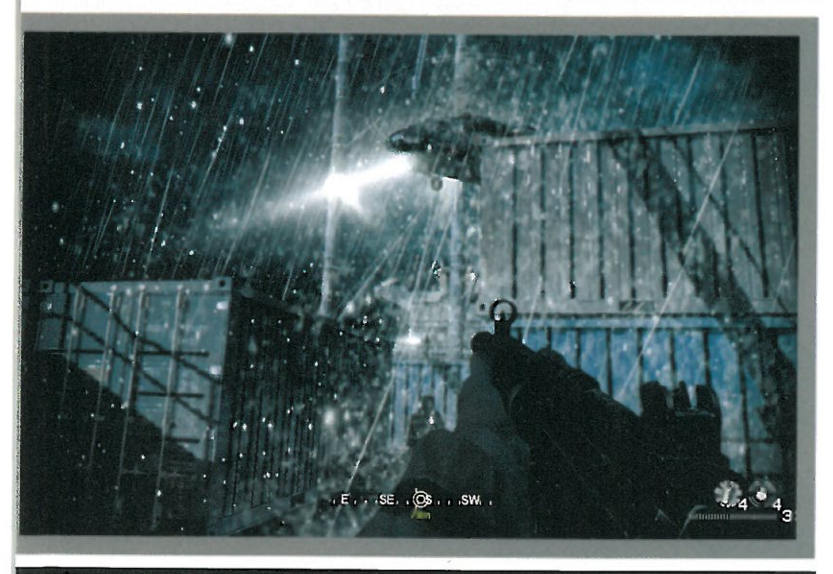
Si pudiésemos relacionarlo con algo conocido por la mayor parte de nosotros deberíamos hablar del realismo de la genial película Tres Reyes. Esa tensión contenida de Black Hawk Down. Los paisajes de Tras la línea enemiga y las sensaciones que experimentamos cuando jugamos al primer Medal of Honor por primera vez. Es emoción, un entorno excelente y una cantidad de acción por todas



En la pantalla siemrpe contaremos con el apoyo de nuestra brújula que nos orientará de la posición de nuestro objetivo en la misión. Además las órdenes nos serán transmitidas por los compañeros y con subtítulos en pantalla. Por cierto, muy bien doblado y traducido.



Vamos a asaltar ciudades al estilo *Black Hack Down*. Primero dispararemos desde el heliccóptero, luego bajaremos, cortaremos el paso con alambradas y arrasaremos desde el suelo con fusiles y granadas que en esta ocasión son de fragmentación y también aturdidoras que hacen perder la visión unos segundos.



Los saltos entre los paisajes rusos y los de oriente próximo poco a poco se harán más cortos hasta que las historias terminen uniéndose. Será con las misiones compartidas cuando más tensión existirá en el argumento del juego y las misiones siempre irán variando y ofreceindo un nuevo estilo de juego.



El detalle con el que están creadas las texturas del suelo, los edificios, las armas,... todo hace que nos enfrentemos a unos escenarios realistas en los que el gran éxito se debe a una iluminación como pocas veces se ha visto en juegos de guerra. Frente a texturas planas, *CoD4* ofrece un festival de profundidad.



"Este *CoD 4* tiene mucho de los CoD de siempre"

partes que nos hace sentirnos en guerra en todo momento. No se trata sólo de las escenas en las que todo explota, sino también aquellas en las que la tranquilidad y el silencio se apodera de la situación. Demasiada calma genera intranquilidad.
Si nos fijamos bien, este CoD 4: Modern Warfare tiene mucho de los CoD de siempre. Se mantienen las escalas, las proporciones en pantalla y el sistema de control básico. Pero sobre todo se mantiene el aspecto gráfico. Las texturas de alta resolución de este CoD lo hacen a la vez único y muy familiar. Recuerda, sin tener nada que ver, a los CoD de siempre.
Sin embargo este CoD 4 no tiene nada que ver con la Segunda Guerra Mundial. Más bien habrá armas nucleares, conflictos políticos en Oriente Próximo, caza y captura de determinados individuos, torturas, ejecuciones, terrorismo internacional... Los otros elementos que hacen que este juego nos sitúe fehacientemente en nuestra era son las armas: las minas, los detonadores, los lanzamisiles

Utiliza la mini-ametralladora de este helicóptero estrellado. Es útil.

XBOX LIVE

CoD4 cuenta con hasta 8 modos en Xbox Live: Duelo a muerte, Sabotaje, Buscar y destruir, Dominación y Cuartel General. También cuenta con sistema de mejora de las habilidades de la clase, retos desbloqueables y un sistema de estadísticas. Puedes crear tu propia clase. Hay muchos mapas. Un consejo: usa el radar.

Javelin, las gafas de visión nocturna, los rifles de francotirador que traspasan paredes, las ametralladoras, los helicópteros. Para empezar y es, probablemente, la mejor introducción de un juego de la Historia, recorremos las calles en guerra de un país de medio oriente montados en la parte de atrás del coche de unos terroristas. Parece que estamos retenidos. La secuencia de imágenes es brutal. La acción no se detiene ni un momento, la radio nos introduce en la historia que vamos a desarrollar y toda la ambientación hace que nuestro corazón empiece a bombear con más fuerza de lo habitual. A continuación comienza el genial prólogo con una mini-instrucción que determina nuestro nivel de dificultad recomendado y pasamos a la misión preliminar en la que descendemos de un helicóptero a un barco. Todos los elementos de esta escena son geniales, desde las olas golpeando ala cubierta del barco a la inclinación del mismo por la marea. No me gustaría contar nada sobre la trama del juego.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? El título que mejor representa la guerra en nuestros tiempos.

Se parece a... *Rainbow Six*, *Battlefield* y *GRAW* mezclado y mejorado.

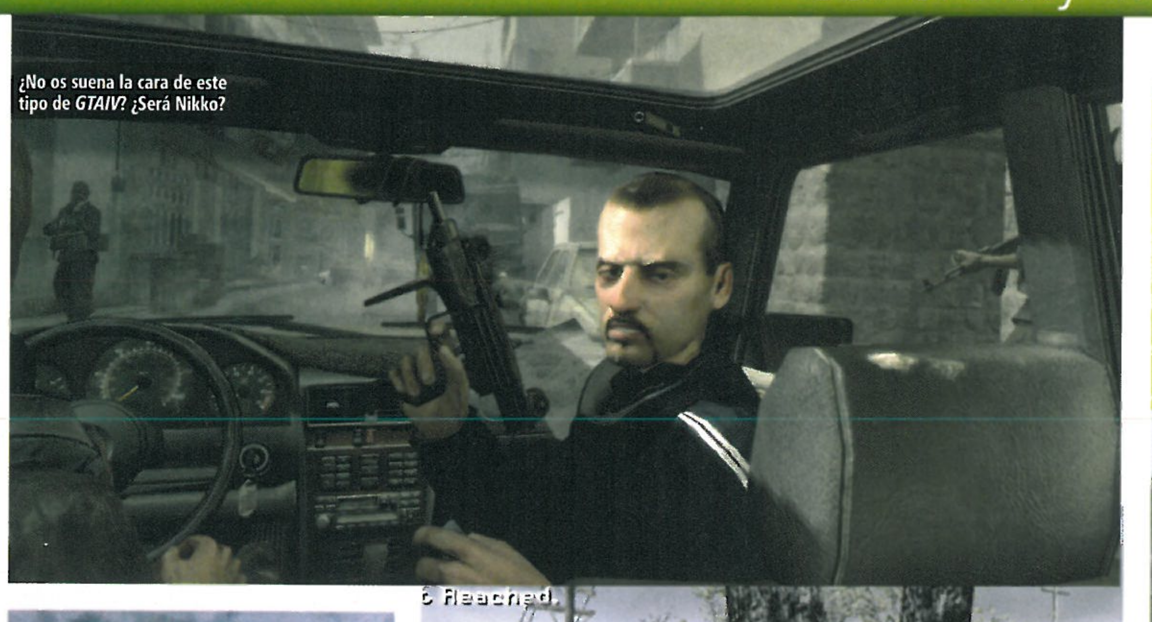
¿Para quién? Cualquiera y especialmente para los que ven difíciles los de antes.

DESDE LO ALTO

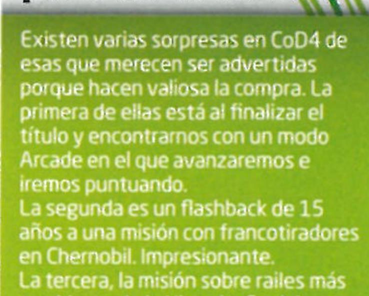
Tras un accidente de un helicóptero, los SAS deben atravesar un paisaje rural ruso por la noche hasta su punto de extracción. Tu misión es la de despejar el camino desde el aire con un avión Hércules que cuenta con equipo de visión nocturna y un cañón AC-130. Contamos con una visión desde arriba y en blanco y negro, tres niveles de zoom, uno para cada cañón. Desde el aire eliminaremos a enemigos y sus vehículos y se prohíbe el fuego amigo (los nuestros llevan un parche reflectante) y la destrucción de edificios religiosos y coches civiles.



Nunca un juego de este tipo había enlazado las historias con tanta coherencia, no había contado con una trama tan bien desarrollada y definida. Recorreremos montañas,


¿No os suena la cara de este tipo de *GTAIV*? ¿Será Nikko?

¡QUÉ DETALLE!



Existen varias sorpresas en CoD4 de esas que merecen ser advertidas porque hacen valiosa la compra. La primera de ellas está al finalizar el título y encontramos con un modo Arcade en el que avanzaremos e iremos puntuando.
La segunda es un flashback de 15 años a una misión con francotiradores en Chernobil. Impresionante.
La tercera, la misión sobre railes más trepidante de la Historia. Genial.




Nos arrastramos buscando cobertura cuando nos buscan.



Detalles como lo que se ve a través de la mira hacen un juego mejor.

desiertos, ciudades polvorientas y paisajes llenos de vegetación y aldeas tomadas por soldados. De Oriente Medio a Rusia y vuelta. Y en cada una de las ocasiones con una serie de objetivos que irán cambiando sobre la marcha, con un plan trazado que podrá ir modificándose a medida que los acontecimientos redefinan las situaciones. Es absolutamente genial sentirse tan marcados por lo que ocurre en ese mismo momento. A pesar de notar que las cosas ocurren en una línea temporal más o menos recta, los sobresaltos existen, los cambios sobre la marcha están bien introducidos y le dan al juego esa tensión permanente que escasea en los juegos de tiros del montón (Bioshock, Halo 3 o Timeshift son excepciones a este fenómeno). El elemento de la trama hace que en cuanto al diseño de los niveles no haya bajones. Todos los niveles son buenos. Geniales. Todo está al máximo nivel, en todo momento. Iremos cambiando de misiones con las fuerzas británicas de las SAS a los US Marines Corps y luego misiones conjuntas. Iremos a pie la mayor parte del tiempo, pero también desarrollaremos misiones a bordo de helicópteros como apoyo aéreo a compañeros sobre el terreno, e incluso, algo poco habitual... descenderemos de los mismos para continuar la misión en el campo de batalla. En el momento siguiente nos encontraremos acabando con tres tanques en otro lugar del mundo. Esa sensación de ubicuidad nos hace ver la guerra tal y como es actualmente: todo lo que ocurre en un sitio repercute al instante en el otro lado del mundo.

"Todos los niveles son buenos. Todos al máximo nivel."

Como juego de guerra no tiene rival. Es el más divertido que se ha creado nunca hasta la fecha. Como shooter hay otros por ahí que dan la talla, pero este, ha sabido adecuarse mejor a un público más amplio. Cualquier jugador, desde el jugón que no suelta el mando hasta el que sólo juega a títulos contados y muchos de ellos se le complican en cuanto lleva un par de horas jugando, puede acceder a un juego que ha sabido nivelar a la perfección el nivel de dificultad dividiéndolo en cuatro.
Sólo una pega: se queda corto. Yo, que soy de los que se cansan

Esto es como Black Hawk Derribado, pero a lo bestia.

¿Sabías que?

CORRE QUE SE LAS PELA

En *Call of Duty 4* se ha introducido una especie de sprint al estilo *Gears of War* para que nuestro soldado corra más. Se activa pulsando el stick izquierdo al tiempo que se dirige hacia delante. No podremos disparar mientras corremos, pero será útil para buscar cobertura.

Una misión en la que destruimos una estatua del dictador.

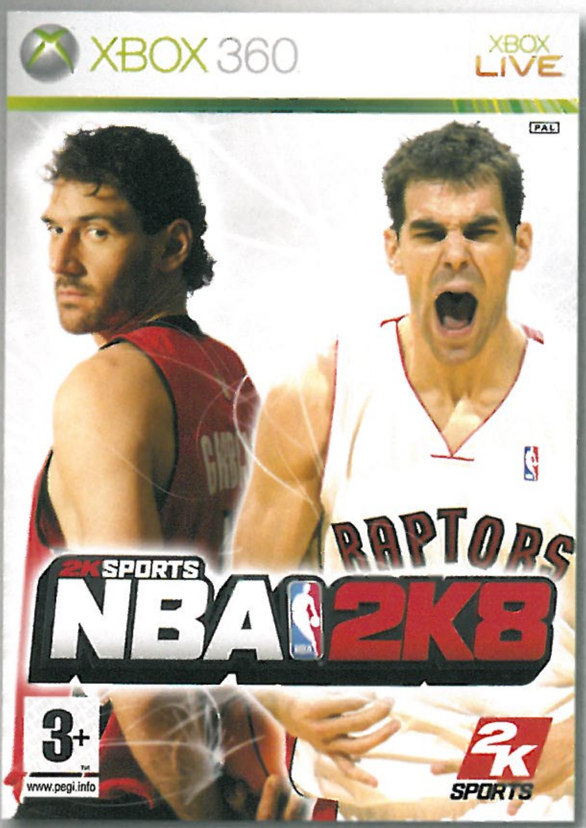
rápido de un juego, diría que demasiado corto. Por eso CoD 4 cuenta con un modo multijugador que va a estar en competencia directa con el rey de esto, con Halo 3. Muchos de los que estuvieron en la beta del multijugador de CoD4, dicen que su multijugador es muchas veces mejor que el del juego de Bungie. Es mucho decir, pero habrá que echarle horas. Y no costará nada, porque desde el primer momento es un título que engancha.

Ya que lo hemos jugado estamos deseosos de ver si Infinty Ward se instala en el presente o si ya planea hacer un asalto a cómo será la guerra en el futuro. Hagan lo que hagan, seguro, lo harán con tanta coherencia como en este título que ya es un imprescindible de Xbox 360.

Cuando te vaya a morder presiona el stick derecho.



SUSCRIBETE AHORA



SUSCRIBETE A LA REVISTA OFICIAL XBOX 360 Y LLEVATE ESTE VIDEOJUEGO DE

REGALO





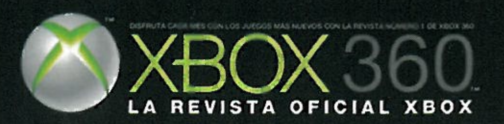
LLAMA AL

902 99 81 99

Lunes a viernes de 8 a 20h, sábados y domingos de 10 a 14h.

Atención al suscriptor: lunes a viernes de 9.00 a 18.00h

Promoción válida sólo para nuevas suscripciones y hasta fin de existencias. Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor. El regalo no podrá ser canjeado, por otro ni por su valor económico. Promoción válida sólo para nuevas suscripciones y hasta fin de existencias (40 unidades). Oferta no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

Assassin's Creed

El credo de los asesinos ya guía nuestros pasos

OXM Maeso

AUTOR:



De todos los títulos del catálogo de Xbox 360 de los que conocíamos su desarrollo desde hace más de un año, tal vez *Assassin´s Creed* ha sido el más esperado (exceptuando, tal vez, Halo 3). La aventura de acción medieval de Ubi Soft por fin llega a las tiendas y un servidor ya ha tenido ocasión de disfrutar de un puñado de horas de sus combates, acrobacias, persecuciones, asesinatos a sangre fría e intrigas políticas del siglo XII.

Ya os contamos mucho de su jugabilidad en el avance que publicamos el mes pasado, pero poco sobre su argumento, un misterio para casi todos y que ha hecho correr ríos de tinta en la web. Estaba muy claro que el protagonista del juego era Altair, un miembro de la 'secta ismaelita de los asesinos', viviendo peligrosas misiones en la combulsa Tierra Santa de Saladino y Ricardo Corazón de León. Pero algunas informaciones y tempranas imágenes publicadas en Internet hicieron correr el rumor de que el juego estaría ambientado en un asesino futurista que viajaba en el tiempo y que tomaba el papel de Altair en

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Acción en tercera persona con un toque histórico.

Se parece...
Es el Splinter Cell de la época de Las Cruzadas.

¿Para quién?
Amantes de la acción, el sigilo e intrigas históricas.


Los soldados te seguirán hasta los tejados.

EL SALTO DE FE

Una técnica muy utilizada en el juego es el 'salto de fé'. Una bandada de pájaros en una cornisa nos indica que podemos saltar al vacío sin miedo, ya que un montón de paja o un toldo lo suficientemente grande amortiguará nuestra caída. Este atractivo recurso está basado en una práctica habitual de los hassassins, que se lanzaban al vacío para sufrir una muerte segura sólo por orden de su Gran Maestro, para mostrar su fidelidad.



XBOX LIVE

Lógicamente, sí contará con futuras actualizaciones y extras si lo conectas a Xbox Live


Investiga en plazas y mercados


No es buena idea el combate directo.


Subir a las atalayas amplía tu mapa.


Escucha las conversaciones.

Intenta no comprometer a la orden.

del siglo XII. Nada más lejos de la realidad. Altair es un asesino de esa época y nada sabe del futuro, pero sí que es verdad que el juego nos presenta la historia a través de una trama de ciencia ficción en la que un descendiente de aquel, un simple camarero, irá descubriendo la vida de su antepasado medieval gracias a los experimentos con una máquina futurista conocida como Ánimus, capaz de revelar la memoria genética de un sujeto. Un exraño guión que quiere dar una vuelta de tuerca a la ya contundente historia de Altair, que a nosotros nos chirría un poquito y que vemos completamente innecesario, pero que, tal vez, a vosotros os encante. Sobre gustos no hay nada escrito. Nosotros no vamos a desvelar nada más y nos vamos a quedar con la apasionante historia del ismaelita.

Un héroe degradado

De momento, tenemos que decir que nos parece un acierto mayúsculo la idea de Ubi Soft de ambientar su flamante nuevo juego de acción en tercera persona en una figura histórica tan apasionante como un miembro de la secta de los asesinos (sobre todo ahora que esa época está tan de moda con el fenómeno de el Código Da Vinci, los cruzados, etc.). Los hassassins (que significa consumidores de hachis), fueron una escisión ismaelita del islam (de la rama chií) que acumuló un gran poder en Tierra Santa en los siglos XI al XIII. Eran una secta férrea y terrible, que se hicieron famosos por sus asesinatos selectivos a altos cargos políticos (tanto cristianos como musulmanes) que estorbaban sus objetivos políticos. Altair, nuestro personaje, es un asesino de alta graduación en la órden, que por un error en una de sus misiones, se verá degradado al grado de novicio y que, si quiere recuperar su prestigio, deberá llevar a buen fin

Detalles



En la calle
YA A LA VENTA

Edita Ubi Soft
Desarrolla Ubi soft
Jugadores 1
Online Descargas
A tu medida Sin opciones de personalización

¡MÁS! en xbox.com

►► un buen número de encargos del propio Viejo de la Montaña, el jefe de los asesinos de Masyaf, la ciudadela que durante varios siglos fue el bastión inexpugnable de la secta. Nueve poderosos personajes (el jefe del comercio en Damasco, el precepto de la orden hospitalaria en San Juan de Acre...) deben morir. El filo de la espada de Altair (o cualquiera de las dagas que lleva ocultas en su traje) debe acabar con sus vidas. Para ello el juego nos presenta una jugabilidad excepcional.

El título es un juego de acción en tercera persona que mezcla un buen número de elementos de muchos géneros. Lo primero que deja sin respiración es verse, solo a lomos de un caballo, frente a las puertas de una gigantesca Damasco (o las diferentes ciudades genialmente ambientadas del juego) con la misión de acabar con el hombre más poderoso tras sus muros. Una vez dentro de cada ciudad, la libertad de acción (tipo GTA) es la clave. Podemos ir donde queramos a través de los cientos de calles y rincones, o por los tejados (una elección mucho más discreta). Altair puede escalar, descolgarse por los muros, saltar por los tejados, recorrer las calles y plazas obteniendo información para localizar a sus objetivos y el lugar adecuado para asesinarlo (interrogando testigos, robando pruebas o fisgonenado conversaciones entre los habitantes de la ciudad). Todo ello sin levantar demasiadas sospechas (ya que un asesino no estaba muy bien visto en casi ningún lugar de Tierra Santa por aquellos tiempos). Un indicador de presencia nos avisa si los soldados pueden vernos, están alertas por nuestra presencia o van a perseguirnos para acabar con nosotros. El sigilo y saber buscar escondites para acabar con las persecuciones es una constante en el juego. Tenemos que convertirnos en un asesino de verdad, ser letales pero complétamnte invisibles al mismo tiempo. Lo mejor es evitar el combate en todo momento, pero habrá veces que no nos quede otra. En ese momento se despliega el modo de lucha del juego que resulta



EL MAPA DE TIERRA SANTA

En cualquier otro videojuego los niveles saltarían de ciudad en ciudad sin preocuparnos cómo nuestro héroe ha llegado allí. Pero esto es una superproducción y algo realmente genial es que podremos elegir qué misiones vamos a desarrollar y dirigirnos a nuestros destinos por nosotros mismos (preferiblmente a caballo). Un



enorme mapa de Tierra Santa está a nuestra disposición (repleto de campamentso de tropas cristianas o musulmanas, puertos, aldeas, atalayas, ciudades fortificadas) que podemos recorrer para completar misiones aleatorias mientras viajamos a nuestros objetivos en Jerusalem, Damasco, San Juan de Acre... Un lujo de escenarios genialmente ambientados que nos meten en el papel del fanático asesino y que nos hacen disfrutar.





¿Lo sabías?

LA SECTA DE LOS ASESINOS

El nombre de hassassins significa 'consumidores de hachís', pues sus miembros consumían esta hierba antes de cometer sus asesinatos selectivos. Fue tan grande su fama y el miedo que producían, que la palabra 'asesino' actual porcede del nombre de aquella secta

Un juego excepcionalmente ambientado en hechos históricos

bastante completo y realista al mismo tiempo. Nuestro personaje no es un gran espadachín, es un asesino, más amigo de la daga por la espalda que del combate frente a frente. Por eso, aunque podemos desplegar algunos útiles combos con la espada, lo mejor es defendernos, huir y escondernos en algún lugar seguro.Para ello, corre, aparta a la multitud de gente de las calles pulsando el botón 'B' para no chocar con ella, y escóndete donde puedas hasta que pase el vendaval. Pero, además de las misiones principales (acabar con los nueve grandes señores) el juego está plagado de misiones adicionales, que incluyen acabar con enemigos secundarios, liberar a ciudadanos anónimos o conseguir conquistar posiciones distantes en el mapa de Tierra Santa (diferentes atalayas que expanden la visión de tu mapa, recoger estandartes de diferentes órdenes guerreras, etc.) Extras que alargan la vida del juego.

El juego está ambientado de forma extraordinaria, cuenta con unos gráficos excepcionales y está doblado al castellano. Es genial caminar por las calles de Jerusalem y escuchar predicar a los profetas, gritar a los mercaderes los beneficios de sus mercancías o escuchar, en francés, las maldiciones de los soldados hospitalarios cuando descubren nuestra presencia. Un título impresionante que no va a defraudar a los impacientes usuarios que suspiraban por él desde hace meses.

XBOX 360 VEREDICTO

- Excelente guión histórico
- Diseño de niveles magistral
- Apartado técnico sobresaliente
- Acción, sigilo, combates...
- La historia del futuro...

PUNTUACION 9,7

Vive la Tercera Cruzada en tu salón.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

Kane & Lynch: Dead Men

Un chute de adrenalina y hala... a seguir delinquiendo

AUTOR: OXM Maeso



Tal vez no estemos ante el juego del año; es evidente que no nos encontremos con el título con mejor apartado técnico de nuestra consola; puede que ni si siquiera recordemos su Inteligencia Artificial o el diseño de sus niveles por mucho tiempo. Pero hay que decir que *Kane & Lynch: Dead Men* es el juego de acción más adictivo que ha caído en nuestras manos, al menos, este mes. Un título de esos, con una ambientación genial, un argumento cinematográfico que engancha desde el minuto uno y una jugabilidad directa, frenética y muy agradecida, que obliga a quedarse ante la consola las horas que hagan falta para terminar con todos sus niveles.

Parte de la culpa de esta atracción irracional por este juego la tiene su primer nivel, el que sirve de introducción al juego y especie de tutorial de los controles básicos. Este debe ser el tutorial más jugable y apasionante que hemos jugado nunca. Aquí se nos presenta a Kane, el personaje principal que manejaremos en el modo campaña de un jugador, un mercenario condenado a muerte que se dirige a su ejecución. También aquí conoceremos a Lynch, un tarado pasado de medicamentos que nos salvará el pellejo y conseguirá que huyamos de nuestra suerte. Entre cientos de tiros y decenas de coches de policía intentando atraparnos,

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego de acción de los creadores de Hitman.

Se parece... *Tiene mucho de Hitman, y de otros shooters.*

¿Para quién? Aficionados a los juegos de acción en tercera persona.

LA TRAICIÓN COMPENSA

El modo multijugador de Kane & Lynch permite vivir un atraco a un banco a gran escala. Entra, recoge el dinero e intenta huir del lugar con el mayor número de dólares en los bolsillos. Puedes colaborar con tus compañeros de asalto o eliminarlos para robarles la pasta y no tener que compartir el botín con ellos. Pero, cuidado, a los traidores no se les trata muy bien dentro de estas organizaciones criminales. Juega tus cartas y corre con la pasta.







Las balas vuelan, intenta cubrirte con algo.

¡Auto-medícate!

UN BOTIQUÍN PARA SEGUIR SIEMPRE ADELANTE

Cuando las balas alcancen a uno de los protagonistas, su compañero puede acercarse y meterle un chute de adrenalina. Esto hará que pueda seguir en pie, aunque si se pasa con la dosis...

'El sigilo también tiene su importancia..

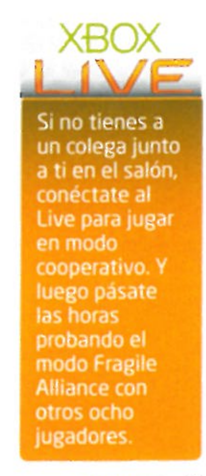
La policía nunca pone fácil un asalto..

Lo mejor del juego es la imposible relación entre el mercenario acabado de Kane y el psicótico Lynch

conseguiremos escapar, aprender a disparar un arma y comenzará el juego. Y esto es sólo el aperitivo, porque luego llegarán niveles impresionantes, con escenas de peligrosos secuestros, enfrentamientos contra bandas de cientos de peligrosos mafiosos y asaltos a bancos de máxima seguridad, con la policía de media ciudad esperándonos en la puerta. Lo mejor del juego es la insoportable, pero imprescindible, compañía del desequilibrado de Lynch, al que podremos dar pequeñas órdenes para que nos cubra o pase a la acción en cualquier momento. También un amigo puede meterse en su piel, a pantalla partida o a través de Xbox Live, para disfrutar de una campaña que, en realidad, ha sido diseñada para ser jugada en modo cooperativo. Otro gran aliciente es que el juego, aunque mucho más directo y menos sigiloso (aunque a veces esto también es importante) tiene mucho de *Hitman*, y es que los chicos de IO Interactive se han pasado mucho tiempo dando vida al asesino alopécico.

Además de Lynch, en muchas ocasiones estaremos acompañados de un puñado de mercenarios de la organización criminal The 7th, el grupo que nos chantajea y que quiere asegurarse de que realizamos el trabajo y les devolvemos todo el dinero que les debemos. En estas ocasiones, el juego despliega un sencillo sistema de escuadrón y acción táctica. Mezclando esta estrategia de equipo y combinando el impresionante arsenal a nuestra disposición, seremos capaces de salir de las situaciones imposibles en las los personajes se ven obligados a meterse. La campaña resulta muy divertida, y habrá que intentar conseguir salvar la vida engañando de nuevo a la gente de 'The 7th', mientras intentamos decidir qué hacemos con nuestra sombra, el inestable Lynch, que no dudará en acribillar rehenes justo en el momento en el que intentamos asaltar un banco de forma sigilosa.

Como ya hemos apuntado, el apartado gráfico del juego no es para tirar ▶▶



cohetes, aunque hay que decir que cumple, al menos lo justito. En los extensos niveles, las superficies con texturas detalladas brillan por su ausencia y la mayoría de los enemigos y civiles inocentes de cada nivel cuentan con la misma cara. Esto último puede considerarse tal vez un justo pago por encontrar, en algunas fases, a multitudes que alcanzan los 3.000 y 3.500 individuos.

Una frágil alianza

Pero uno de los regalos más sorprendentes que podemos encontrar en *Kane & Lynch: Dead Men* es su modo multijugador online, conocido como Fragile Alliance. Lejos de quedarse en el típico Deathmatch, los chicos de IO Interactive han creado un modo multijugador muy original, basado en la codicia, la traición y la venganza. Cada partida comienza con ocho jugadores, todos miembros de la alianza y con el mismo objetivo: asaltar un banco. Todos los jugadores pueden colaborar activamente para vaciar las cajas del banco, eliminar a los policías que intentarán cerrar el paso del equipo y llegar al punto de reunión. Los supervivientes reparten en partes iguales todo el botín al final de la partida. Gana el que haya escapado con mayor parte del botín en el numero de asaltos elegido (de tres a diez).

Pero hay otro modo. En cualquier momento puedes disparar a un compañero para robarle el botín que lleve encima. En ese momento tu personaje se



Rappel para asaltar un edificio.







Convertirse en un traidor tiene sus ventajas y pegas

convierte en un traidor. El traidor es expulsado de la alianza y se convierte en un enemigo a batir, pero si consigue escapar se llevará más dinero que nadie, pues no lo tiene que compartir. Pero ser un traidor tiene sus desventajas: el enemigo al que has abatido reaparece en la partida convertido en policía, con una fuerte recompensa por tu cabeza, tu avatar de traidor se ve incluso a través de los muros y eres un blanco fácil y en la siguiente partida apareces con una camiseta negra que avisa a todos de tus tendencias hacia la traición.

Detalles

En la calle 23 NOV

Edita: Proein
Desarrolla: IO Interactive
Jugadores: 1-2
Online: 2-8 jugadores
A tu manera: Leal o traidor, tú decides

MÁS en **xbox.com**




LIGHTS, CAMERA, ACTION
scene it?
DIRECTOR
EL LEGENDARIO JUEGO DE PREGUNTAS SOBRE CINE LLEGA A XBOX 360
Incluye cuatro Pulsadores Inalámbricos, con ellos la acción y la diversión no faltarán nunca en tu salón. Desafía a tus amigos locos por el cine con preguntas de sus películas favoritas entre las que se incluyen además de las grandes producciones de Hollywood, éxitos del cine español como: El otro lado de la cama, Mar adentro, Días de fútbol, Torrente, Mortadelo y Filemón ¡y muchas más!
xbox.com/sceneit
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
Sólo en Xbox 360 y totalmente en Castellano
Microsoft Corporation. Microsoft, el logotipo Microsoft Game Studios,
360 son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft.
merciales registradas de Screenlife, LLC. ©2007 Screenlife, LLC.

»Detalles

En la calle
YA A LA VENTA

Edita: Electronic Arts
Desarrolla: BlackBox
Jugadores: 1-2
Online: 2-8 jugadores
A tu manera: Personaliza tus 'bugas' al máximo

MÁS en **xbox.com**

Need For Speed Pro Street

El tuning se eleva a la enésima potencia

AUTOR: OXM Clapillo



Esta es la tercera vez que la saga de conducción y tuning de Electronic Arts irrumpe en Xbox 360 en dos años. En la primera de ellas nos convertimos en el corredor callejero más buscado alcanzando el número uno de la blackslist y supuso el salto de la serie a la nueva generación. La segunda entrega nos dejó un poco a medias con una mecánica muy similar al *Most Wanted*, añadiendo unas pocas novedades y las carreras de barrancos.

Lo primero que uno se espera cuando pone *Need for Speed Pro Street* en la consola es otra entrega más de carreras callejeras por la ciudad, persecuciones policiales y tuning. Pues bien, en el tercer apartado no nos confundimos, además de ser la seña de identidad de la franquicia por lo que lo convierte en algo imprescindible. En los otros dos aspectos vamos bastante desencaminados, ya que ha habido un gran cambio en la dirección que han tomado en su desarrollo. Para sorpresa de muchos, *Pro Street* se basa en carreras en circuitos cerrados.

Al comenzar el modo carrera, tras la introducción, se nos mostrará un mapa con las pruebas que tenemos desbloqueadas para competir. Cada

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un shooter muy bruto con sustos a lo survival horror.

Se parece... A un Project Zero con ametralladoras y granadas.

¿Para quién? Para estresados y gente poco propensa a los infartos.

PRUEBAS PARA TODOS



ARRANCÓN: Se trata de conseguir hacer el mejor tiempo en unos pocos metros de asfalto. Calienta neumáticos para tener un mejor agarre y luego fíjate en el cambio de marcha.
DERRAPES: El objetivo está en conseguir hacer el máximo número de derrapes en el circuito sin salirse y estrellarse. Cuantos más hagamos seguidos de una forma correcta, mayor será nuestra puntuación.
CARRERA: no hay nada más normal en un juego de coches que las carreras en busca de la primera posición. Hasta ahora estábamos acostumbrados a participar en carreras ilegales. Parece que correr sin ser unos chicos malos al margen de la ley tampoco está tan mal.
CONTRARRELOJ: lo típico es que tengamos un límite en el cual superar una carrera. Aquí más o menos es igual, pero en todo momento veremos el tiempo de más o de menos que estamos haciendo en la vuelta actual. Además no correremos solos, sino que estarán presentes los coches rivales como en la carrera normal.

Las carreras siguen siendo el principal atractivo



¿Sabías que?
13 AÑOS DE NFS
La primera entrega de esta exitosa saga apareció en 1994 y este juego hace el número once. Ha tenido hasta un título exclusivo para la marca Porsche (la quinta entrega).


El humo y los daños aportan realismo.



Las chicas guapas son otra marca de la casa.

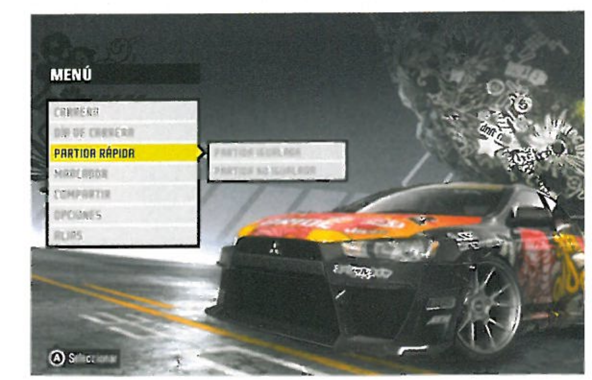
Las pruebas de tuning más vistosas no tienen porque ser ilegales

▶▶ prueba es un 'día de carrera' con un número determinado de eventos por completar. Una vez elegido nuestro día, podremos entrar en uno de los eventos disponibles divididos en varios tipos, como carreras, contrarreloj, o derrapes. Cuando completemos cada prueba, según lo bien que lo hagamos, nos darán una cantidad de puntos y dinero. Tendremos que alcanzar una determinada cantidad de puntos para que nos den por 'superado' un día de carrera y podamos desbloquear nuevas pruebas en el mapa principal. En ese momento se nos dará un premio a elegir y la posibilidad de continuar haciendo pruebas, para conseguir más puntos y llegar a 'machacar' el día con la consiguiente elección de un premio adicional.

El control de los vehículos se ha modificado para hacerlo más realista que en anteriores ocasiones, aunque sigue teniendo el mismo toque arcade inconfundible de la serie. Al igual que en *Forza Motorsport*, se ha incluido la posibilidad de tener ayudas en la carrera, como las flechas guía que nos echarán una mano a la hora de saber cuándo tenemos que frenar y cuál es el trazado óptimo de cada curva, o la frenada automática para evitar que nos estampemos en la próxima curva contra las barreras de protección, ▶▶

XBOX LIVE
Hasta ocho jugadores pueden enfrentarse a través de Xbox Live con sus mejores coches, los mejor tuneados y en un día de carrera personalizado al máximo, a tu gusto y con tus reglas.


El tuning ya no es tan hortera. Tiene estilo.



dañando así nuestro coche. Y es que esta vez también podremos sufrir daños en nuestros coches. Hasta ahora por mucho que chocáramos brutalmente contra cualquier obstáculo, nuestro coche salía impoluto y podíamos seguir corriendo sin problemas. En esta nueva entrega nos tocará ir con pies de plomo ya cada golpe causará que, en el mejor de los casos, tengamos que gastarnos el dinero en la reparación al finalizar la carrera. Si nos dedicamos a hacer el animal, empezaremos a notar como el control de nuestro vehículo empieza a empeorar hasta acabar perdiendo la carrera.


¿Preparado para desgastar tus ruedas en un 'arrancón'?



Esta vez los coches sí sufren daños y esto afecta a nuestro bolsillo

UN DÍA EN XBOX LIVE

Como no podía ser menos, esta nueva entrega de Need for Speed también tiene presente el modo online. Cuando te conectas a Xbox Live, vuelves a encontrarte con un día de carrera, con el mismo aspecto que en el modo principal, pero esta vez todas las pruebas son en línea. Al día de carrera están invitados jugadores reales de todo el mundo (hasta ocho simultáneos). Se pueden crear pruebas de todo tipo al gusto, hasta crear nuestro día perfecto y retar a nuestros amigos a superarnos... si son capaces, claro está.



Todos aquellos fanáticos del tuning, sin duda van a tener una buena ración del mismo. El grado de personalización que se ha alcanzado en *NFS Pro Street* es admirable. Absolutamente todo lo que puedas imaginar se puede modificar: carrocería, llantas, suspensión, motor, alerones... Lo primero que hacemos es elegir la marca y modelo de cada pieza que queramos instalar en nuestro vehículo para después, en el caso de los alerones por ejemplo, modificar su anchura y altura según nuestro gusto. Pero ahí no acaba todo, cuando ponemos algún componente que sea susceptible de modificar la aerodinámica del coche, nos saldrá una especie de túnel de viento que nos permitirá ajustar la pieza en función de nuestras necesidades (velocidad punta frente a manejo), según para el tipo de prueba para el que estemos preparando el 'buga'.

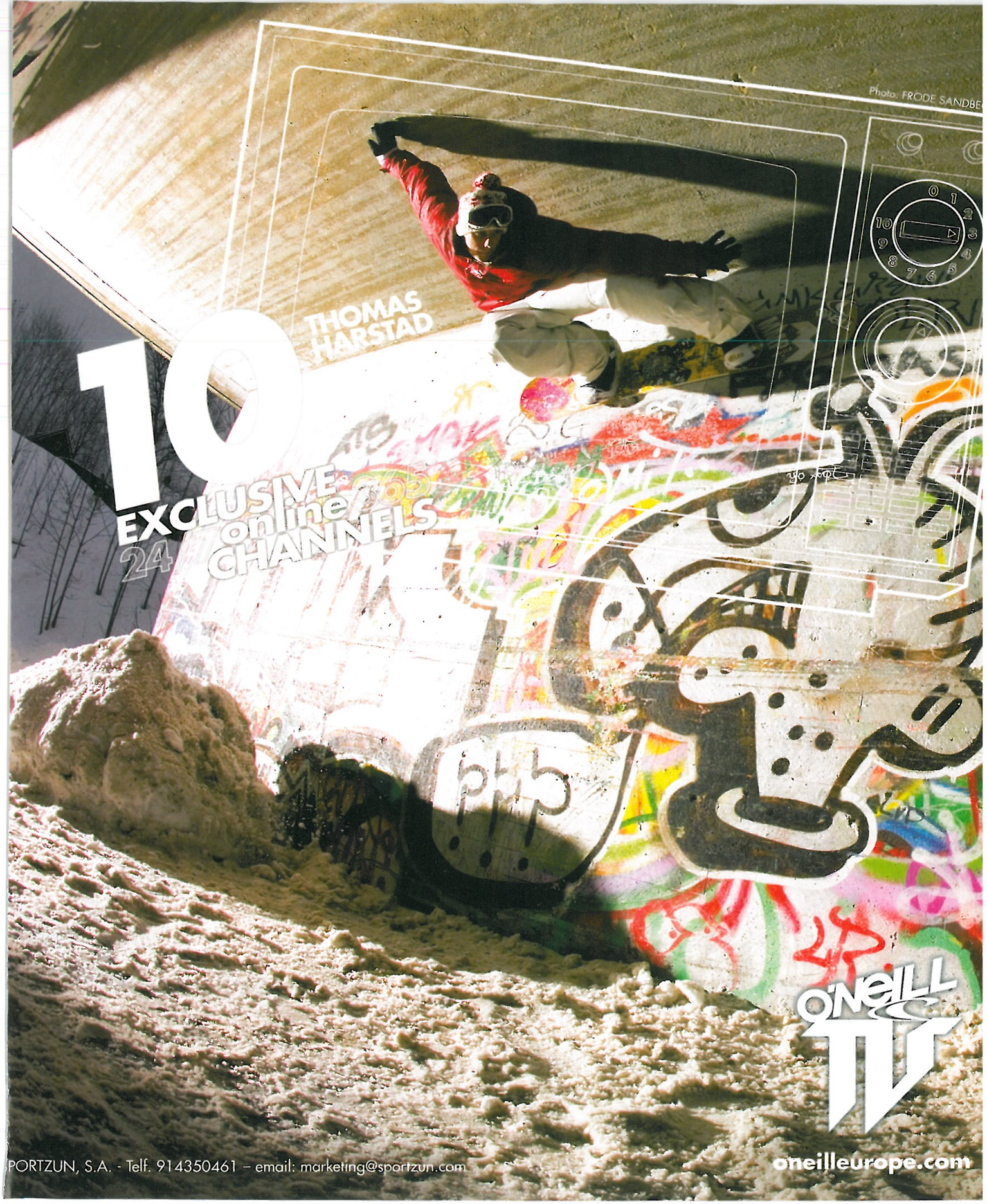


Luce tu mejor coche en los eventos.


El aspecto gráfico del juego ha mejorado mucho.

También se ha dado un buen repaso a la parte gráfica. Cada uno de los vehículos está representado cuidando hasta el más mínimo detalle, notándose una clara mejoría con respecto a las dos entregas anteriores. En general está genial, pero realmente los coches son la bomba.





Detalles

TONY HAWK'S PROVING GROUND

En la calle YA A LA VENTA

Edita: Activision
Des.: Neversoft
Jugadores: 1-8
Online: Con colegas.
A tu manera: Modifica tu lounge.

MÁS en xbox.com

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

Tony Hawk's Proving Ground

El mejor juego de skate se guardaba su mejor truco

AUTOR: OXM Chema



A un inexperto en la materia, el nuevo Tony Hawk le parecerá lo mismo de siempre. Es cierto. Hay patines, hay gente que patina y un montón de retos que superar. Además, para no ser injustos con ellos, sí es cierto que se parece. Aunque la diferencia entre ambos juegos no sea abismal, sí que tendríamos que detenernos en la multitud de cambios de los que nos hemos dado cuenta y que sirven para convertir al noveno Tony Hawk de la historia en el mejor juego de la serie... y quizá, en mi humilde opinión, en el mejor juego de skate.

Empecemos a jugar a Tony Hawk's Proving Ground. Creamos un personaje a través del nuevo editor en el que tenemos acceso a un montón de herramientas. Es muy simple de utilizar y puedes optar entre patinadores estándar y patinadores creados al azar. Cuando arrancamos empezamos directamente a patinar en un entorno no demasiado grande en un principio y que corresponde a una parte de la ciudad de Filadelfia y que, poco a poco, se irá expandiendo y dando acceso a nuevas zonas, entre las que se incluyen las ciudades de Baltimore y Washington. En estos primeros minutos encontraremos a tres personajes que nos enseñarán las nuevas técnicas añadidas en THPG. No se trata de un tedioso tutorial que

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Es el noveno juego de la saga... a uno por año nada menos.	*Todos los otros juegos de Hawk, pero perfeccionado.*	Para los fanáticos de la serie y a gente con gustos extremos.



LO MÁS NOVEDOSO

Aunque parezca poco menos que imposible, después de nueve ediciones del juego, Neversoft ha incluido novedades en el juego. Lo mejorcito de este año es el sistema de Nail-the-Grab y Nail-the-Manual, a través del que podemos acceder a un montón de trucos más cuando se inicia el modo de cámara lenta. Además, hay retos de foto en los que tenemos que retratarnos a nosotros mismos en un truco, y un montón de retos de vídeo.





Un paseo por el museo del espacio de Washington DC.



Las repeticiones te permiten ver todo.

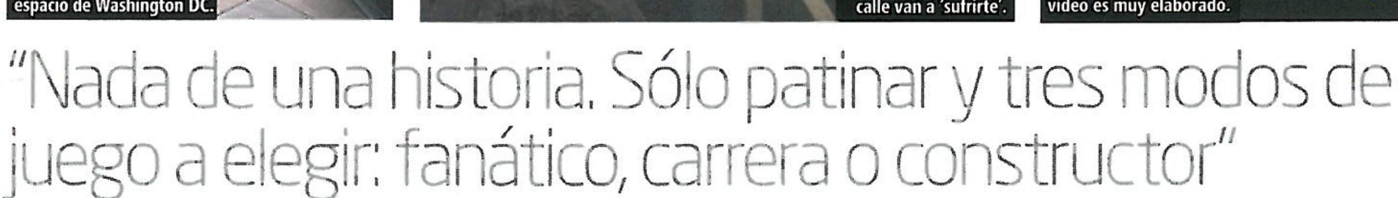
¿Sabías que?

NEVER MIND THE BOLLOCKS MUSIC

Como cada año, la banda sonora se guardaba un toque británico y este año, por fin, le ha tocado el turno a los Sex Pistols con verdadero punk. El tema elegido es "Holidays in the Sun" que se sitúa en las antípodas del rock americano

Algunos peatones por la calle van a 'sufrirte'.

El sistema de edición de vídeo es muy elaborado.



"Nada de una historia. Sólo patinar y tres modos de juego a elegir: fanático, carrera o constructor"



Atención a este salto... ¡wow!

empieza desde cero, pero podría haber sido algo más corto. Se hace ameno porque son todo cosas nuevas, pero no tardarás menos de un par de horas en desbloquear todas y cada una de las nuevas habilidades. Eso sí, a partir de ahí todo será patinar. Nada de una historia subyacente ni nada de eso... Saltos y tres modos de juego a elegir: fanático, carrera o constructor.

XBOX LIVE

Hasta ocho jugadores y con un skate park que puedes diseñar tú mismo y al que puedes invitar a tus amigos.

Bueno, uno o los tres. THPG trata de diferenciar las tres tendencias de patinaje: el más callejero, bestia y arriesgado, denominado fanático en el juego; el profesional, con fotos, contratos y demás, carrera, y el de coger cualquier cosa y lugar y convertirlo en un skate park, llamado constructor. En las calles de la ciudad que patinamos con nuestro patinador irán apareciendo retos para cada una de estas tres tendencias y estará en nuestra mano ir completándolos todos o sólo algunos de ellos. A medida que nos especializamos en un modo de patinaje iremos ganando más y más puntos de experiencia que aparecen en una pantalla de habilidades de nuestro personaje. Otros añadidos, como darnos impulso con el pie y las estelas en los brazos para marcar el equilibrio, hacen que THPG sea más serio, mejor acabado y más deseable para todos.



Las flechas indican dónde ir a por un reto.



XBOX 360 VEREDICTO

- Los mejores trucos de toda la serie
- Unos gráficos de lujo
- Más serio que nunca, nada de chistes
- Sobra la horita de tutorial inicial
- Algunas caídas son un poco estúpidas

PUNTUACIÓN 9,0

Tony Hawk es el rey del patín... ahora más.

»Detalles

En la calle
YA A LA VENTA

Edita: EA
Des.: EA Redwood
Jugadores: 1-4
Online: No tiene
A tu manera: Cambia de personaje.

MÁS en **xbox.com**

Los Simpsons

La familia amarilla saca los colores a videojuegos y clásicos del cine





Parece increíble que estemos diciendo que una licencia sale bien parada en su videojuego. Los Simpsons suelen hacerlo. Debe ser que contar con unos personajes bien asentados y un equipo de guionistas que se esfuerzan tanto en crear un juego como en cualquiera de los episodios de la serie hace que el resultado no sólo sea jugable, sino muy recomendable. En primer lugar porque es algo más que un juego de plataformas. Además de los típicos niveles de recolectar ítems y de encontrar determinados objetos, las habilidades de las que han sido dotados cada uno de los cuatro personajes que protagonizan el título servirán para eliminar adversarios (casi siempre sin llegar a matar) y para llegar a zonas inaccesibles.

Lo que hace que el juego esté muy por delante de otros títulos que simplemente hacen lo mismo de siempre, es que es tremendamente gracioso. Los guionistas no sólo se han ayudado de los dejes típicos de cada personaje, sino que han introducido un montón de referencias a juegos míticos como Medal of Honor (Medal of Homer), Everquest (Neverquest), Metal Gear, Mario, Sonic... y otras tantas de las que no nos habremos percatado.

En las misiones con varios personajes en modo de un solo jugador, podremos ir cambiando de personaje. Si jugamos en modo cooperativo, tan sólo sufriremos algunos fallos de cámara. La parodia y un entorno jugable amistoso hacen del juego un título muy a tener en cuenta, sobre todo en este final de año.


Aprovecha las 'bar-habilidades' de Bart.


Te sentirás dentro de un episodio de la serie.




SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
¿ESTÁS PREPARADO PARA EL
MAYOR DILEMA DE TU VIDA?
MASS EFFECT
El ejército de Saren se expande. Y su objetivo está claro: la exterminación de toda forma de vida orgánica. ¿Cómo decides a quién salvar? ¿A quién dejas morir? Decisiones de vida o muerte te esperan en cada etapa a medida que exploras un universo con más de 32 planetas y estrellas. No olvides el mapa. xbox.com/masseffect
18+
www.pegi.info
Microsoft game studios
BIOWARE CORP
Sólo en Xbox 360 y subtítulos en Castellano

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

NBA 2K8

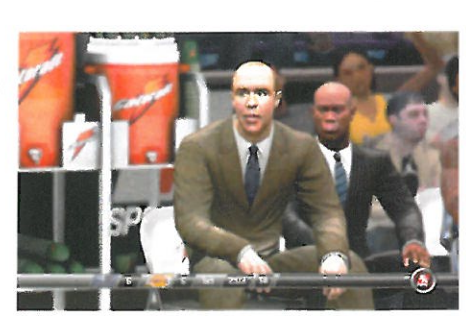
El campeón vuelve con ganas de volverse a poner el anillo



AUTOR: OXM Xcast

Cinco españoles, cinco, en la mejor liga de baloncesto sobre la faz de la tierra, es decir la NBA. Cifra histórica que no hace más que aumentar la pasión por este deporte en los hogares de nuestro país. Hace un lustro pocos éramos los que sabíamos quien había sido el último equipo que se alzó con el anillo de campeones. Gracias a la generación de oro todo ha cambiado. Los chicos de Pepu, con sus míticas timbas de cartas por bandera han conseguido picarnos y hasta practicar este deporte más allá de tirar las bolas de papel a la papelera con un estiloso gancho.

Por eso precisamente se hace más importante evaluar con ojo clínico los dos juegos de baloncesto que llegan este año a Xbox 360, aunque en esta ocasión toca la apuesta de Visual Concepts, *NBA 2k8*. Se trata además del que ha sido coronado en años anteriores como mejor simulador de baloncesto, con todo lo que ello implica. Y este año opta de nuevo al galardón al JMV (Juego mejor valorado) con las nuevas técnicas que ha aprendido en la pretemporada. Aunque parece que el verano no le ha acabado de sentar bien, ya que aunque hablamos de un juego brillante, no consigue superar



claramente a la anterior entrega de la saga. Las bases siguen siendo las mismas, un baloncesto realista en el que todos y cada uno de los jugadores son una representación bastante fiel de su homónimo de carne y hueso y en el que debemos jugar varios partidos antes de poder decir que hemos

EN UN PISPÁS

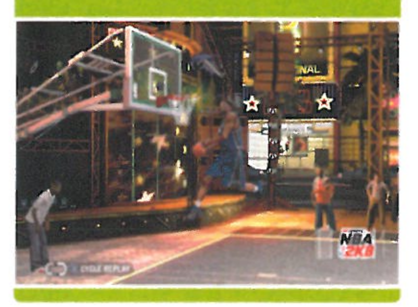
¿Qué es? Simulación de baloncesto perfecta para expertos.

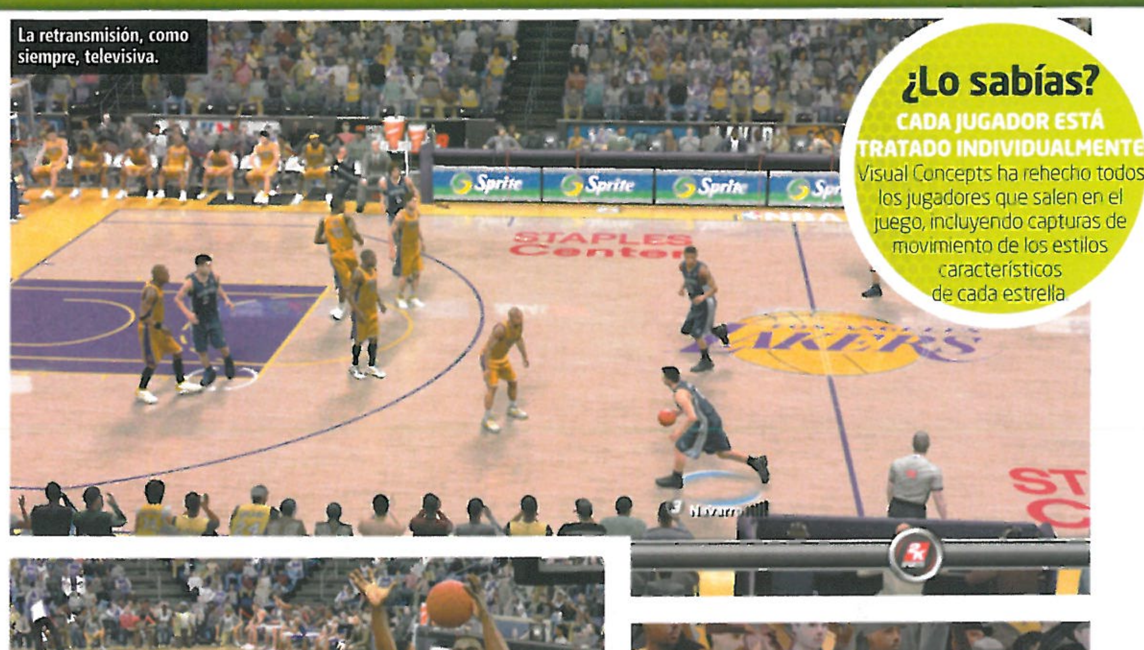
Se parece... *A la anterior entrega de NBA 2K... pero mejor.*

¿Para quién? Aficionados al baloncesto NBA con ganas disfrutar.

ONLINE DE LUJO

Los modos de juego a través de Xbox Live son realmente espectaculares y van desde un cooperativo para dos jugadores contra la máquina hasta ligas y torneos para hasta una treintena de jugadores. Toda una locura para conectarse al Live sí o sí. Además pueden jugarse partidos con equipos normales o en la calle, con reglas de Street Basket. Para encontrar rivales de nuestro nivel se ha creado un útil sistema de lobbies para que siempre podamos encontrar gente a nuestra altura, lo que animará a cualquier tipo de jugador. Y todo esto sin olvidarnos del excelente torneo de mates que nos tiene completamente enganchados.





La retransmisión, como siempre, televisiva.

¿Lo sabías?

CADA JUGADOR ESTÁ TRATADO INDIVIDUALMENTE

Visual Concepts ha rehecho todos los jugadores que salen en el juego, incluyendo capturas de movimiento de los estilos característicos de cada estrella.



Puedes seguir la jugada muy de cerca..



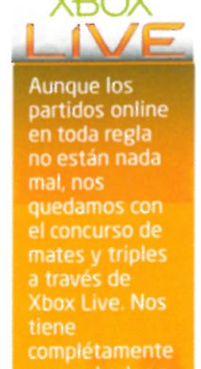
Hasta el público está recreado al detalle.



Un simulador que hila tan fino que hay que dar un curso intensivo para poder dominarlo

empezado a controlar la situación. Y para el que suscribe esta es una de las grandes taras que arrastra desde siempre esta saga. Se necesita querer jugarlo para aprender a dominarlo. Es más, los primeros partidos son un verdadero caos en el que los mandos vuelan por la habitación por simple desesperación. Esta sensación se acentúa además por lo caótico de los menús de juego, realmente mal diseñados, y por una alarmante falta de instrucciones sobre cómo hacer cada cosa, no habría estado mal un tutorial por simple que fuera. Una vez superado este pequeño escollo – o si eres jugador de *NBA 2k7* – se abre un abanico de posibilidades y modos de juego. La gran novedad es su modo NBA Blacktop, que aglutina toda suerte de partidos callejeros y un concurso de triples y de mates, este además es la "pera limonera" en su vertiente online. La pega que presenta es la desaparición del modo 24/7, algo parecido a un modo historia de baloncesto callejero que encontrábamos en *NBA 2k7*, y que ahora se echa de menos. Los demás modos de juego siguen presentes, con mención especial a "La Asociación", que nos pone en la piel del manager, entrenador y jugador, tomando el control sobre todo lo que rodea a nuestros equipos, incluido el factor mental de los jugadores, ¿Quién quiere tener en su equipo a cuatro estrellas si estas van a ponerse a rajar sobre nosotros en los periódicos por jugar menos minutos de lo que esperan?

En la cancha todo sigue poco más o menos como se supone que debía ser. Con algunas salvedades (unas positivas y otras no tanto). Por un lado tenemos el nuevo sistema de animaciones que convierte al sistema isomotion (el de regates y fintas con el balón) en algo más realista en lugar de un mueve-mandos hasta llegar a canasta. Además se han cambiado algunos detalles tácticos



XBOX LIVE

Aunque los partidos online en toda regla no están nada mal, nos quedamos con el concurso de mates y triples a través de Xbox Live. Nos tiene complétamente enganchados a la red.

en juego como son el uso del boton superior izquierdo, ahora mucho más útil, o la representación de las jugadas sobre la cancha, para todos los que tenemos memoria de pez y nunca hemos entendido los diagramas de los entrenadores. Mención aparte merece la inteligencia artificial ofensiva, tan realista que nos obliga a odiar con fuerza a las estrellas rivales, cuando nos pasan por encima como quien juego con su sobrinito. No podemos decir lo mismo de la defensiva, algo pasota y menos trabajada. Más si lo comparamos con el nuevo sistema defensivo, Lock on-D, que nos permite defender con demasiada facilidad a cualquier rival, haciendo que incluso el más lento de los pivots sople la oreja de un, digamos, Dwane Wade. Se trata de una buena idea que seguramente afinen para el juego del año que viene.

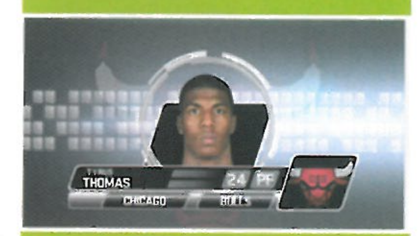
DALE TU TOQUE

Una de las cosas que hacen especial a NBA 2k8 es la posibilidad de personalizar la experiencia hasta extremos insospechados. Mucha culpa de esto lo tienen los sliders, barras en las que se determina la frecuencia de cada pequeño parámetro del juego. ¿Tu rival mete demasiadas canastas? Mueve la barrita correspondiente.

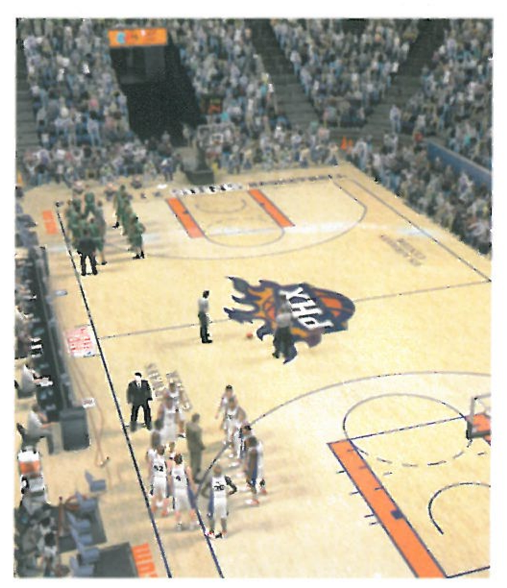


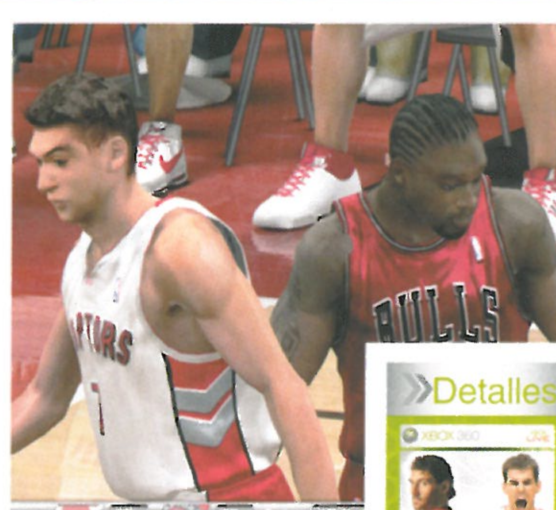
MIRA MAMA SOY YO

Los editores incluidos en esta entrega son de lo más completos. Pero lo que más nos gusta es que meterlos en tu equipo favorito es tan simple que es casi insultante no saber hacerlo. Nosotros hemos creado un Xcast de 2,20 y 99 de valoración en todos los aspectos y lo hemos puesto a jugar en los Grizzlies de Gasol y Navarro.




El aspecto de cada cancha impresiona.





El mejor juego del deporte de la canasta en este 2007, sin duda alguna

Para el final hemos querido dejar el apartado técnico, puesto que esta no va a ser la principal razón para hacerse con *NBA 2k8*. Pero no porque sea malo, ya que roza un nivel bastante elevado (aunque no perfecto, vaya caras más raras de algunos jugadores) a pesar de que los comentarios se encuentren en inglés, sino porque se trata de una apuesta por la simulación que trata de llamar la atención de los verdaderos aficionados al baloncesto. Un indispensable en su colección y el mejor juego del deporte de la canasta.

Detalles

En la calle YA A LA VENTA

Edita: 2K Games
Desarrolla: 2K Sport
Jugadores: 1-4
Online: 2-8 jugadores
A tu manera: Crea tu jugador y equipo

MÁS en xbox.com




2K SPORTS
2K SPORTS
NBA 2K8
#1
EL MEJOR PUNTUADO
BALONCESTO REAL,
BALONCESTO EN EQUIPO
PlayStation 2
XBOX 360
PVP PS2: 29,99€
3+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
NBA.COM
2K SPORTS
© 2007 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y el software de Take-Two Interactive son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software. Todas las demás marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Los distintivos de la NBA y de cada equipo de la NBA que se usan en este producto son marcas comerciales, diseños registrados o propiedades intelectuales de NBA Properties, Inc. y de los equipos de la NBA correspondientes y no se pueden usar, en su totalidad o en parte, sin permiso por escrito de NBA Properties, Inc. © 2007 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

Naruto: Rise of a Ninja

El niño butanero más famoso del mundo del anime oriental llega con sus mejores galas... naranjas para armar una buena.

OXM Xcast
AUTOR:



Llevamos meses hablando de ***Naruto: Rise of a Ninja***. Dentro de nuestros corazoncitos algo nos decía que podíamos esperar algo bueno, por encima de la media. La hora de la verdad ha llegado y las cartas se han puesto sobre la mesa. El resultado nos deja más satisfechos que decepcionados, pero no somos completamente felices...¿Por qué? Nuestras caras muestran una sonrisa amplia, puesto que estamos, sin duda alguna, ante el mejor juego basado en Naruto que jamás haya pisado cualquier plataforma (y, además, es exclusivo de Xbox 360), pero no se trata de una sonrisa de esas de "oreja a oreja", porque no es el juego perfecto que estábamos esperando que fuera. Nos explicamos.

Rise of a Ninja es una aventura que mezcla plataformas y lucha a partes iguales, con un apartado gráfico a la altura de la serie, excelente, y una fidelidad a los capítulos originales pocas veces vista en adaptaciones de este tipo. Comprende los 80 primeros episodios de la saga y, por esta misma razón, no hace falta ser un erudito en el mundo narutiano para entender lo que pasa. Es tan simple como que un niño abandonado quiere ser el más fuerte de su pueblo y para eso se tiene que

EN UN PISPÁS

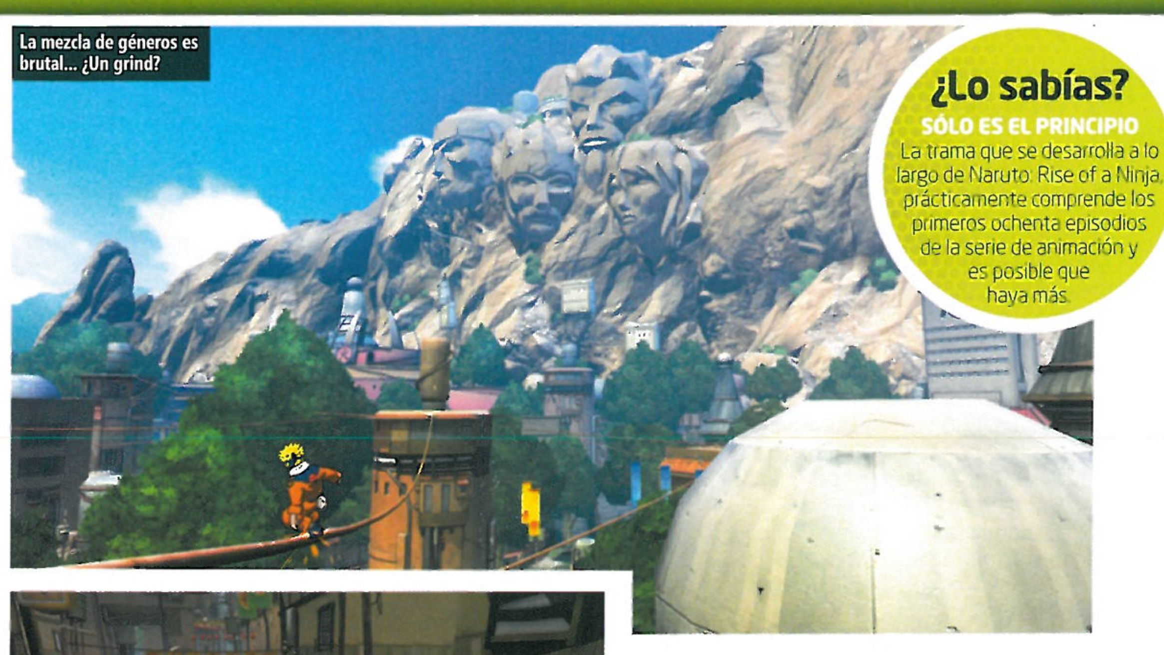
¿Qué es?	Se parece...	¿Para quién?
Plataformas y lucha a partes iguales del popular anime.	A meterse dentro del anime y dar mamporros.	Todos aquellos fans que vi en el Salón Manga de Barcelona.











La mezcla de géneros es brutal... ¿Un grind?

¿Lo sabías?

SÓLO ES EL PRINCIPIO

La trama que se desarrolla a lo largo de Naruto: Rise of a Ninja prácticamente comprende los primeros ochenta episodios de la serie de animación y es posible que haya más.

Y aquí, al estilo Príncipe de Persia.

Perderás horas explorando rincones.

EL BOSQUE DE LA MUERTE

Como todo buen juego que se precie en los últimos tiempos, ***Naruto: Rise of a Ninja*** cuenta con un intenso modo multijugador a través de Xbox Live. Además de pegarnos collejitas con nuestros colegas, algo a lo que realmente le hemos dedicado más tiempo del que cabría esperar en un principio, el verdadero gran atractivo del modo multijugador es poder participar en el torneo del Bosque de la Muerte, una serie de rondas eliminatorias con contrincantes humanos, que además desbloquean un buen número de logros. Nosotros no hemos sido capaces de pasar de la primera ronda, somos así de inútiles, pero lo seguiremos intentando hasta morir... otra vez más.



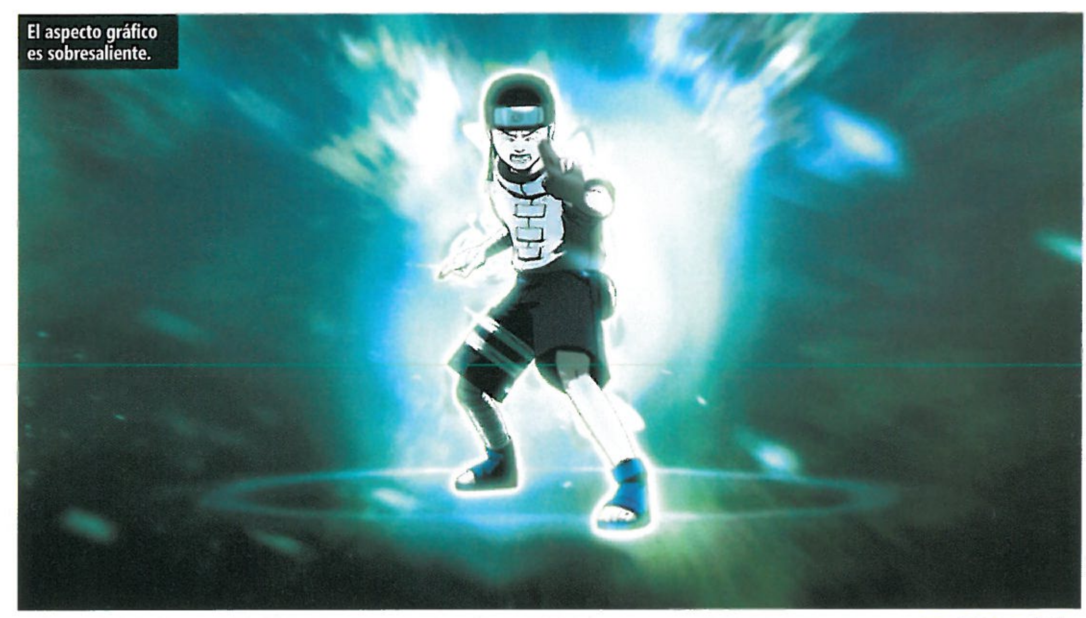
Se termina muy pronto si vamos al grano y nos dejamos de explorar

ganar el respeto de sus pueblerinos vecinos con diversas hazañas. Mientras consigue esto, se va convirtiendo progresivamente en un poderoso luchador, capaz de escalar fachadas, convertirse en mujer por breves instantes o crear clones de sí mismo. Vale, suena raro, sobre todo lo de convertirse en mujer, pero todo tiene su explicación. Cada uno de los poderes tiene un uso en la parte de aventura, y otro, en la de lucha. En la primera nos ayudarán a llegar a nuevos lugares y a superar los retos que nos vayan proponiendo los diversos personajes de las calles de Kohona. No se trata de retos que pongan a prueba nuestras mentes, ni siquiera nuestros pulgares. Son las típicas misioncillas de ir de acá para allá, llevando esto o aquello. Simple, pero divertido; además, con el añadido de la exploración de la villa en toda su extensión, llena de recovecos en los que encontrar preciosas monedas. De hecho, lo que más nos ha gustado de todo el juego es esta parte, ya que el diseño de la ciudad está pensando también en vertical, algo parecido a lo que sucedía en Crackdown y que tanto nos cautivó.

La parte de aventura es simplemente correcta, destacando en lo negativo su inicio, tan lento, que nos hizo pensarnos dos veces seguir jugando, aunque luego mejora mucho, hasta el punto de encontrarnos totalmente enganchados a partir de la mitad del argumento, aunque todo se acaba algo rápido si vamos al grano y nos dejamos de exploraciones y similares. Por suerte, se complementa a la perfección con la parte de lucha, y es que cada vez que nos encontramos con un enemigo la vista cambia a una visión lateral y tomamos el control de un beat´em up al más puro estilo Dead Or Alive, pero simplificado. No llega al refinamiento de los mejores, pero es tan rápido



y fácil de aprender que su única pega acaba siendo la repetición excesiva de algunos enemigos. Un detalle que nos ha gustado es la realización de las magias, que se realizan pulsando el gatillo izquierdo y realizando los movimientos propios de cada golpe, mientras nos concentramos. Si tenemos éxito, pasamos a un pequeño minijuego que corta un poco el ritmo de la lucha, pero supone un soplo de aire fresco. Hay otros detalles que lo diferencian del resto de competidores del género, como son los memovideos, algo así como vidas extra cuando nos noquean. Algo distinto y entretenido.
Pero es cuando se unen ambos modos de juego cuando Naruto: Rise of a Ninja se convierte en algo verdaderamente interesante.
De hecho, el que suscribe, a pesar del


El aspecto gráfico es sobresaliente.





Una joya como adaptación de serie de la tele a videojuego divertido, con humor y buen gusto

odio personal que profeso al pelopincho del traje naranja, ha quedado enganchado de principio a fin del juego como un tonto delante de la tele. Sus fallos principales son realmente secundarios, pero importantes al fin y al cabo. El hecho de que no esté doblado a nuestro idioma puede ser un jarro de agua fría o su escasa duración un buen inconveniente, pero todo fan de esta serie de moda gozará como un niño pequeño con una piruleta, con una verdadera joya en lo que a adaptaciones de series de televisión se refiere. El resto (entre los que me encuentro) se sorprenderá con una divertida aventura con buen humor y mucho buen gusto.

Detalles



Edita: UbiSoft
Desarrolla: UbiSoft Montreal
Jugadores: 1-
Online: 1-2 jugadores
A tu manera: Crea tu jugador y equipo

MÁS en **xbox.com**



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Como el anime, pero en 3D
- ✓ La mezcla de géneros
- ✓ Villa Konoha, increíble
- ✗ Su inicio se hace cansino
- ✗ Algo corto

PUNTUACIÓN 8,5
El mejor juego de Naruto jamás creado

¡QUÉ 'BONICO' ES 'TÓ'!

La primera gran virtud que encontramos al poner el DVD en nuestras consolas es lo trabajado de su apartado gráfico.
El detalle del cel-shadding consigue colocar a esta obra virtual a la altura, como mínimo (si no es por encima), de su homónimo de la pequeña pantalla. O de los propios mangas.



Mención especial merece el diseño de la ciudad de Konoha, tan interesante que necesitaremos horas y horas para descubrir todos sus secretos. La única pega son algunas pequeñas ralentizaciones cuando carga algún elemento, pero merece la pena la espera. Lo aseguramos.



7747 MÚSICA

Música Real: envía REALXB + código al 7747. Ejemplo: REALXB ENAMORA
Polifónica:
envía POLIXB + código al 7747

Top 10

- Me enamora (Juanes)........................ENAMORA
- Umbrella (Rihanna)........................UMBRELLA
- Young Folks (Cuestión de Sexo)... TV ....SEXO
- Buena, bonita, barata (El Barrio)..............SINTI
- Himno del Sevilla (El Arrebato)...........SEVILLA
- Como la vida (Hanna)............................LAVIDA
- Lamento boliviano (Dani Mata)........LAMENTO
- Relax (Mika)..RELAX
- Impacto (Daddy Yankee).......................IMPACTO
- Eso no se toca niño..................... TV .....ESONO

Novedades

- Destination Calabria (Alex Gaudino)..TROMPETAS
- Cal y arena (Merche)................................ARENA
- Cobarde (D.Bustamante)...................COBARDE
- Don´t Stop the Music (Rihanna)..............MUSIC
- Ella Me Levantó (Daddy Yankee).........LEVANTO
- Sexy Movimiento (Wisin y Yandel)..MOVIMIENTO
- Shut Up and Drive (Rihanna)................SHUTUP
- She's a rainbow (The Rolling Stones TV .BRAVIA
- Sigo llorando por ti (Pignoise)..................SIGO
- El teléfono (Wisin & Yandel ft. H.Bam TV .TELEFONO
- Sonrisa especial (El Sueño de Morfeo)..SONRISA
- Love today (Mika)......................................TODAY
- Who are you (CSI Las Vegas)........ TV ....VEGAS
- Déjame vivir (Jarabe de Palo y Chambao)..VIVIR
- 1973 (James Blunt)......................................1973

Villancicos

- We Wish You A Merry Christmas...............XMAS
- Jingle Bells...JINGLE
- Feliz Navidad (Boney M)............FELIZNAVIDAD
- San Ildefonso-Te llaman..........SANILDEFONSO
- Dime niño de quién eres...........................DIME
- Navidad navidad................................NAVIDAD
- 25 de diciembre..............................DICIEMBRE
- La marimorena............................MARIMORENA
- Los peces en el río...................................PECES
- Suerte (Lotería de navidad).................LOTERIA

Coste por mensaje enviado al 7747 1.2€ + IVA. 2sms
Calidad MP3



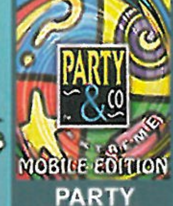
LO MEJOR PARA TU MÓVIL

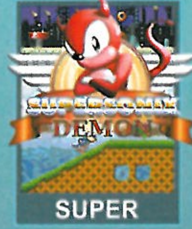
5515 ¡SUSCRÍBETE!

JUEGOS

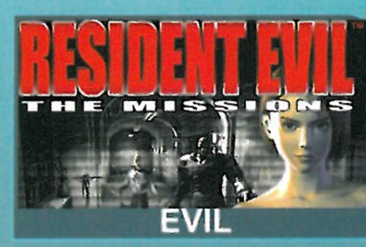
Envía: ALTA JUEGOXB + código al 5515
Ejemplo: ALTA JUEGOXB EVIL


PANG2

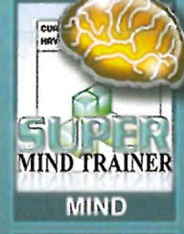

PARTY


SUPER


PACMAN


EVIL

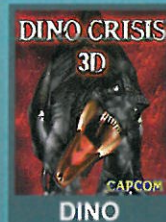

PUZZLE


MIND


RULETA


MAH


TOKI


DINO


SOLITARIO

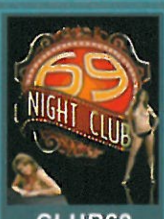

CI


FIDO


GOLD


FINAL


TRAIN


CLUB69


SPIDER


FATE


STREET

VIDEOS

Envía: ALTA VIDEOXB + código al 5515.
Ejemplo: ALTA VIDEOXB JULIANA


FABIANE


TATIANE


RENATA


CAMILLE2


JULIANA


CELIA


NEGRA


FERNANDA1


FERNANDA


RENATA2


VOYEUR2


VOYEUR6


GILMARA


CRIS


DANI



Detalles

A la venta 23 NOV

Publica Atari
Desarrolla Namco
Jugadores 1
Online 2-16 jugadores
A tu manera Coloca tus misiles favoritos

MÁS en xbox.com

Ace Combat 6 Fires of Liberation

Tienes ante tus ojos el combate aéreo más intenso de tu vida

OXM Xcast

AUTOR:



"Soy Tom Cruise, soy Tom Cruise" me repetía una y otra vez mientras mi avión se dirigía a la pista de aterrizaje por primera vez. Mi bautismo de aire y estaba más nervioso que un filete de 5 pesetas. Quizás recordando la mítica película Top Gun, conseguiría la paz interior que necesitaba para agarrar el mando con la suficiente fuerza... Quizá no. No se cómo conseguí soportar la presión y despegar en mi primera partida de *Ace Combat 6*, lo último de Namco para la blanquita de Microsoft.

Vale, es posible que de entrada me metiera demasiado en el papel, llamadme flipado si os da por ahí, pero es que... ¡pedazo de gráficos! Pocas veces se ha visto una representación tan increíblemente realista de los terrenos, con fotos por satélite sobre las que se ha aplicado bump mapping y otras técnicas para dejarnos con la boca abierta. Además hay montones de construcciones modeladas en tres dimensiones en cada uno de los 100 kilómetros cuadrados que



pueden llegar a tener alguna de las 15 misiones del juego. Los aviones tampoco se quedan atrás y nos hacen dudar en ocasiones sobre si no estamos viendo uno de esos aburridos documentales sobre aeronáutica.

Pero lo bueno venía justo después, cuando descubrí que debajo de esa bonita carcasa hay todo un arcade capaz de

EN UN PISPÁS

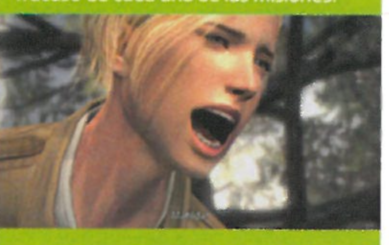
¿Qué es? Un arcade aviones que llena los cielos de explosiones.

Se parece... Rápido, con luchas multitudinarias y efectos gráficos.

¿Para quién? Para los que les gusten los juegos de aviones.

TU AVIÓN, TUS ARMAS

La nómina de aviones disponibles es sencillamente increíble, con modelos como F-14 D, el Mirage 200-5, el Rafale... Una nómina elevada de ingenios voladores que debe ser armado antes de cada misión con la munición que nosotros mismos elijamos y que previamente hayamos desbloqueado jugando. Es la fase más importante, pues de estas elecciones dependerá gran parte del éxito o fracaso de cada una de las misiones.





El aspecto del terreno es increíble.

¿Lo sabías?

LA EDICIÓN ESPECIAL QUE NUNCA TENDREMOS

En Japón y USA se ha comercializado una edición especial con un mando exclusivo que además incluye una carcasa a juego. Cuesta unos 150 dólares y deberemos contentarnos con verla en fotos.

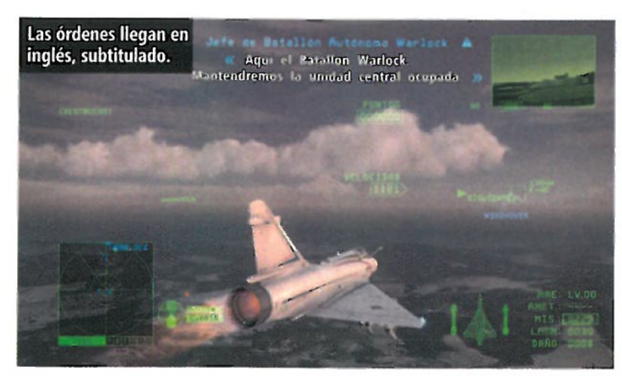


Marca tus objetivos y vuela hacia ellos.

Puedes ordenar a un compañero que ataque.

La vista de la cabina es la más realista.

"Pocas veces se ha visto una representación tan increíblemente realista de los terrenos y mapas"



Las órdenes llegan en inglés, subtitulado.

hacerme gritar "pssum" o "bruuum" cuando pasaba al lado de un avión enemigo o rozaba el suelo con la panza de mi caza. De esos que enganchan tanto que te hacen decir "una más y me voy al sobre". Poco importa la historia, que la hay y va sobre una guerra entre dos países imaginarios y sobre la mujer del piloto que controlamos mientras busca a su desaparecida hija y tiene paranoias varias con angeles voladores. Innecesaria pero emotiva. De hecho lo más probable es que hagáis como yo, quitarlas, por el simple hecho de querer sumergirte otra vez en el fragor de la batalla, luchar a cara de perro con decenas de enemigos simultáneamente con la única ayuda de doscientos misiles (que por cierto, donde los guardará...) y un compañero de escuadrón que puede sacarnos las castañas del fuego.

Te metes tanto en la acción que casi sin darte cuenta has terminado el juego y quieres más guerra. No porqué *Ace Combat 6* sea corto, sino porqué es tremendamente adictivo. Por suerte aún quedan un montón de objetos por desbloquear, y misiones secundarias que hacer, que además consiguen que el planteamiento de cada nivel cambie de cabo a rabo. Y sí tras haber acabado el juego un par de veces todavía tienes ganas de giros de 360, maniobras inverosímiles y descensos fulgurantes, está un completo modo multijugador con la posibilidad de hacer un par de misiones con hasta cuatro amigos haciendo formación. Habría sido genial que tuviera la campaña completa, pero algo es algo. Además están los otros modos para hasta 16 personas distintas que nos harán pasar muy buenos ratos a través de la red de juego de Microsoft. Si hubiera que buscarle algún fallo, estos vendrían de lo arcade que resulta, aunque para mi es perfecto tal y como está.

XBOX LIVE

Un par de misiones cooperativas para jugar con tres amigos, y por equipos, con hasta 16 contendientes.



» Detalles

En la calle
YA A LA VENTA

Edita: Activision
Desarrolla: Lucas Arts
Jugadores: 1-4
Online: Descargas
A tu manera: Crea tu propio parque

MÁS en xbox.com

Thrillville: Off The Rails

¿Es divertido ser gerente de un parque de atracciones?

AUTOR: OXM Clapillo



XBOX LIVE

Puedes descargar escenarios y circuitos para tu parque temático. Los minijuegos tienen rankings propios.

De vez en cuando hay títulos que de repente salen a la venta sin hacer ningún ruido y nos sorprenden gratamente. Thrillville sin duda es uno de ellos. Básicamente es un juego de gestión de parques de atracciones al estilo Theme Park.

Nosotros somos los gerentes y tenemos que encargarnos de cuidar y mejorar cada uno de nuestros parques. En ellos podremos hacer casi cualquier cosa: crear atracciones nuevas, montar en ellas, venderlas, modificar sus características, subir o bajar los precios, hablar con todos y cada uno de los clientes e incluso hacernos amigos suyos...

Somos una persona más del parque y nos podemos dedicar a recorrerlo de arriba abajo y disfrutarlo como cualquier otra persona que se encuentre en él. Al entrar en las montañas rusas por ejemplo, sólo veremos el recorrido de ésta como si estuviéramos montados en ella, pero por ejemplo en otras atracciones, tendremos divertidos mini juegos que superar. Si por ejemplo contratamos animadoras para el parque, también tendremos que hacer un mini juego, y dependiendo de la puntuación que alcancemos, conseguiremos unos empleados más o menos competentes.

Realmente tendremos que estar al tanto de todo lo que ocurre en el parque, con acceso a los ingresos y los gastos, las necesidades de los clientes y las carencias del parque. Mediante un menú podemos ir viendo las 'misiones' que nos van surgiendo para ir mejorando nuestras instalaciones y que los clientes que nos visiten queden satisfechos.

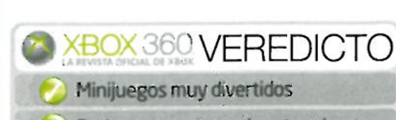


Si quieres relajarte prueba a dar un paseo.



Hay multitud de minijuegos divertidos.

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO



- ✓ Minijuegos muy divertidos
- ✓ Podemos montar en las atracciones
- ✓ Doblado al castellano
- ✓ La banda sonora
- ✗ Gráficos algo flojos

PUNTUACION
Monta y disfruta de tu parque de atracciones







En tu disco

Nuestro disco de demos viene 'cargadito'





AUTOR: OXM Xcast

Hemos de confesarlo, en la redacción tenemos un pique bastante serio entre OXM Clapillo y un servidor a *Stuntman Ignition*. Puede que no tenga los mejores gráficos, pero tiene ese "algo" que hace que volvamos una y otra vez para superar la puntuación del otro. Si no lo habéis probado, echad un vistazo a la demo que os ofrecemos para acabar de convenceros. Tampoco os olvideos de echar un ojo a *Moto Gp 07*, el mejor simulador de motociclismo habido en el mercado. Además este mes os damos la oportunidad en exclusiva, no la encontrareis en el bazar, de probar *Nascar 08*. Si tenemos que destacar alguno de los arcades, por favor, echad mano a *Bomberman Online*, agregadnos al Live y dejaros matar por OXM Maeso, que está un poco deprimido porque siempre pierde en nuestras timbas multijugador.

Juan García
OXM Xcast

Stuntman: Ignition

1 ¿Qué es?

Stuntman: Ignition no es un juego de carreras aunque lo parezca. Más bien se trata de un juego de acción camuflado en un juego de coches y motos. Somos especialistas y tenemos que encadenar acrobacias hasta el infinito mientras seguimos las instrucciones del director.
Hay tres pruebas de dificultad creciente, pero el verdadero reto no es completarlas, sino conseguir cinco estrellas en cada una de ellas. Para ello debes enlazar desde la primera acrobacia a la última en un único combo. Sólo de esta manera conseguirás además acercarte a las puntuaciones maestras que OXM Clapillo Y OXM Xcast han conseguido y que puedes ver en el reto de este mes.

Controles
Dirección · Cámara · Sin uso
Sin uso · Freno de mano · Sin uso · Acción
LT Freno · RT Gas · LB Sin uso · RB Sin uso



TRUCO
Ponte los cascos de Xbox Live y el director te hablará a través de ellos. Es una tontería, pero mola.

XBOX 360 CHALLENGE

Queremos que superes nuestra puntuación en "Lava Flow"
OXM Clapillo hizo 788.942 en este nivel y OXM Xcast 738.720. Supéranos y haz una foto de la pantalla de resultados. Envíala a xbox360@recoletos.es y te llevarás una sorpresa.



TRUCO
¡No dejes que los enanos de los sacos se vayan sin darte los cántaros con magia!

2 Golden Axe

¿Qué es?
Un clásico de recreativas que se ha comido más monedas que el agujero de nuestros pantalones. Un clásico de esos que siempre estarán de moda. Encarna a los tres míticos personajes en una demo de 10 minutos mientras intentan consumar su venganza contra los tiranos.

Controles
Movimiento · Sin uso · Movimiento
Salto · Ataque · Ataque · Magia
LT Sin uso · RT Sin uso · LB Sin uso · RB Sin uso

"La vida es una caja de sorpresas. Como el DVD de este mes. Mira la página 128 y descubre por qué"





3 HP y la Orden del Fénix

¿Qué es?
Las historias de magia de Harry Potter suelen calificarse como juegos para niños, pero en esta ocasión nos encontramos con una divertida aventura para todos los públicos. Explora Hogwarts en esta demo limitada por tiempo y haz tantos conjuros como seas capaz.

Controles
Movimiento Magia Sin uso
Corre Sin uso Habla Usar
Sin uso Sin uso Sin uso Sin uso



4 DW: Gundam

¿Qué es?
Gundam es una serie de anime japonés de las consideradas clásicas y ahora hace acto de presencia en Xbox 360 gracias a los chicos de Koei. La premisa es machacar el botón X hasta que el resto de robots gigantes hayan desaparecido, algo parecido a *Dynasty Warriors*.

Controles
Movimiento Vista Movimiento
Sprint Special Melee Disparo
Sin uso Mapa Cubrirse Salto



5 Fatal Inertia

¿Qué es?
Un juego de carreras futuristas con vehículos voladores, armas espectaculares y velocidad, aunque no demasiada, más bien la justa. Escoge entre los tres modos de carrera y ponte a echar chispas mientras intentas alzarte con la primera posición. No será una tarea fácil.

Controles
Dirección Sin uso Descartar armas
Acelerar Vista atrás Frenar Resetear
Giro Giro Arma principal Secundaria



6 Prince of Persia

¿Qué es?
El malvado Visir ha secuestrado a la princesa y encarcelado a nuestro héroe en un palacio lleno de trampas que debe superar para recuperar a su enamorada. En esta demo tu misión es encontrar la espada mágica en el extremo oeste del castillo.

Controles
Movimiento Sin uso Sin uso
Saltar Agacharse Ataque Display
Sin uso Sin uso Andar/esquivar
Andar/atacar

Contenidos

Demos
Juega con estas demos sin esperas ni descargas...

HD Trailers
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Previews
Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.

Reviews
Lee lo que hemos dicho y escrito





7 NASCAR 08

¿Qué es?
Las carreras de la Nascar van más sobre concentración que sobre la habilidad al volante. Igual pasa con nuestra demo, que te ofrece una carrera de ocho vueltas en el circuito de Daytona. Ya sabes, ese casi circular que salía en un famoso juego de Sega. Los diez rivales no te pondrán fácil hacerte con la victoria así que lo mejor será actuar con algo de precaución para no acabar en la cuneta.

Controles
Dirección Vista Dirección
Sin uso Espejo HUD Cámara
Freno Acelerador LB Sin uso RB Sin uso

8 MotoGP '07

¿Qué es?
MotoGP '07 se ha convertido en toda una saga clásica del mundo del motociclismo. Acercándose más a la simulación que a la diversión más inmediata. Si queréis probarlo aquí teneis dos carreras, una en el circuito de Laguna Seca de Moto GP, con los corredores de la temporada que ha terminado y otra con motos de calle por una autopista alemana. Acelera a fondo y cuidado con las curvas.

Controles
Dirección Acelerar / frenar Mover al piloto
Acelerar Vista atrás Freno Vista
Freno trasero Freno delantero
LB Bajar marcha RB Subir marcha



9 Spyglass Board Games

¿Qué es?
Spyglass Board Games es una colección de cuatro juegos de mesa tradicionales: Ajedrez, Damas, Mancala y Reversi. No suena demasiado excitante, pero tiene algunas nuevas características, como por ejemplo la posibilidad de cambiar entre los juegos en cualquier momento. Una gran manera de perder el tiempo.

Controles
Mover cursor Mover cursor Rotar tablero
Selección Deshacer Cambiar juego
Cámara Vibrar Vibrar LB Efectos de vídeo
RB Efectos de vídeo

TRUCO
Prueba el modo Zombie con amigos, tendréis que batiros para pintar las baldosas de vuesto color, es muy divertido.

10 Bomberman Live

¿Qué es?
Tan simple como hacer volar por los aires a nuestros enemigos, tan divertido como pueda llegar a ser. Otro clásico que salta a la nueva generación dispuesto a que nos pasemos tardes y días pegados al mando en sus modos de juego multijugador. Pon bombas como un bendito en los lugares más estratégicos del mapa.

Controles
Movimiento Sin uso Movimiento
Soltar bomba Sin uso Sin uso Sin uso
Sin uso Sin uso LB Sin uso RB Sin uso

Mucho más...

Este mes el DVD tiene, ocultos, algunos contenido disponibles únicamente a los jugadores ingleses. Se trata de Prince of Persia y Spyglass Board Games, además del trailer de Guardianes del Día. Para probarlos, hay que poner el idioma de vuestra Xbox 360 en inglés:

1. Iniciad el dashboard y moveros hasta la pestaña de sistema, la de la derecha del todo.
2. Pulsad A sobre configuración de consola y elegid idioma, seleccionando después el inglés.
3. Meted el disco de demos en vuestra consola y…magia, las demos y el trailer aparecerán en el meú como por arte de magia.

Análisis de lejanas tierras

Además, si dominas el idioma, podrás acceder a un útil directorio de análisis de la revista anglosajona, eso sí, en el más perfecto idioma de Shakespeare.






Imágenes de jugador exclusivas

Como viene siendo habitual ya, este mes os ofrecemos contenido exclusivo para que presumais con vuestros amigos. Se trata de un pack de cinco imágenes del juego de rol Two Worlds.

1 Inserta el disco en tu Xbox 360 y deja que cargue la pantalla inicial.
2 En la pantalla de inicio baja hasta la "imágenes de jugador" y presiona A.
3 Pulsa el botón de guía para sacar el menú de jugador.
4 Pulsa A de nuevo con el cursor sobre tu ficha de jugador y ahí selecciona Editar perfil de jugador.
5 Presiona A sobre Imagen de jugador y elige la que más te guste.





¡CUMPLIMOS 50 NÚMEROS SIENDO LÍDERES!

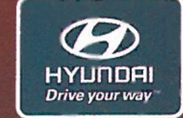


¡CELÉBRALO CON NOSOTROS!

Compra ya el número especial de la revista y descubre cómo ganar un *Hyundai i30 y 12 fines de semana GRATIS con coche incluido en Hoteles Rusticae.*



RUSTICAE





Número 14 Enero 2008
www.xbox.com

Próximo número

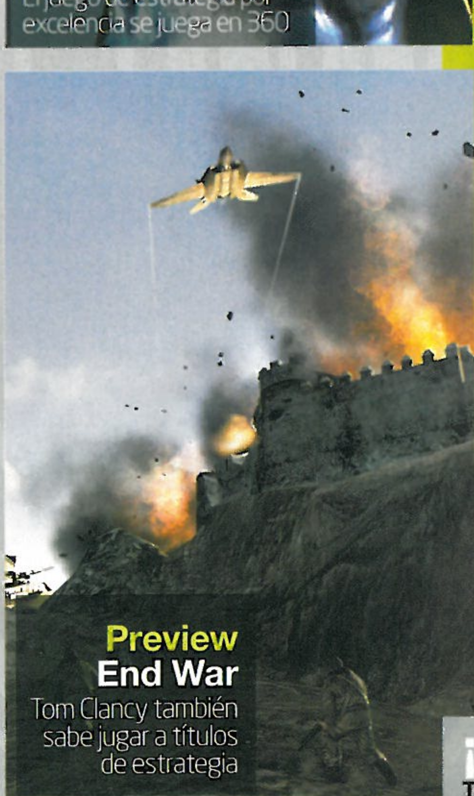
Tranquilos, chicos, hay vida más allá de las Navidades... También en enero llegan juegazos, y Xbox 360 tiene mucha guerra que dar en 2008. Vamos cargaditos...



Preview
Civilization Revolution
El juego de estrategia por excelencia se juega en 360



¡Review exclusiva!
Frontlines Fuel of War
Acción bélica del siglo XXI



Preview
End War
Tom Clancy también sabe jugar a títulos de estrategia

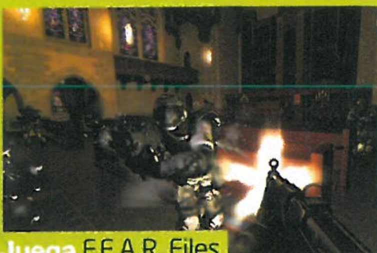
¡Más! **Demos jugables y las últimas reviews de juegos 360**

Jugables FEAR Files, **Stranglehold,** Timeshift, **The Darkness,** FlatOut: Ultimate Carnage, **Conan,** Marathon Durandal, **Street Fighter 2: Puzzle Fighter,** Super Contra, **Sonic The Hedgehog.**
Reviews y previews Beowulf **Bladestorm** Blacksite **Scene it!** Viva Piñata: Party Animals **The Club** Army of Two **NHL 2K8** Tomb Raider: Anniversary **Dinasty Warriors Gundam** Kengo Zero...



En tu DVD

El próximo DVD huele a pólvora
Parece que en enero vamos a celebrar el festival del gatillo fácil. Diez demos para jugar al instante...



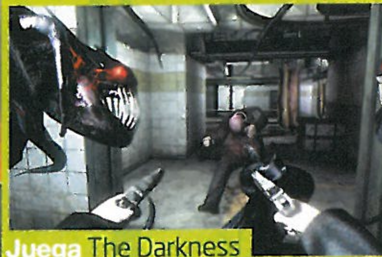
Juega F.E.A.R. Files



Juega Stranglehold



Juega Timeshift

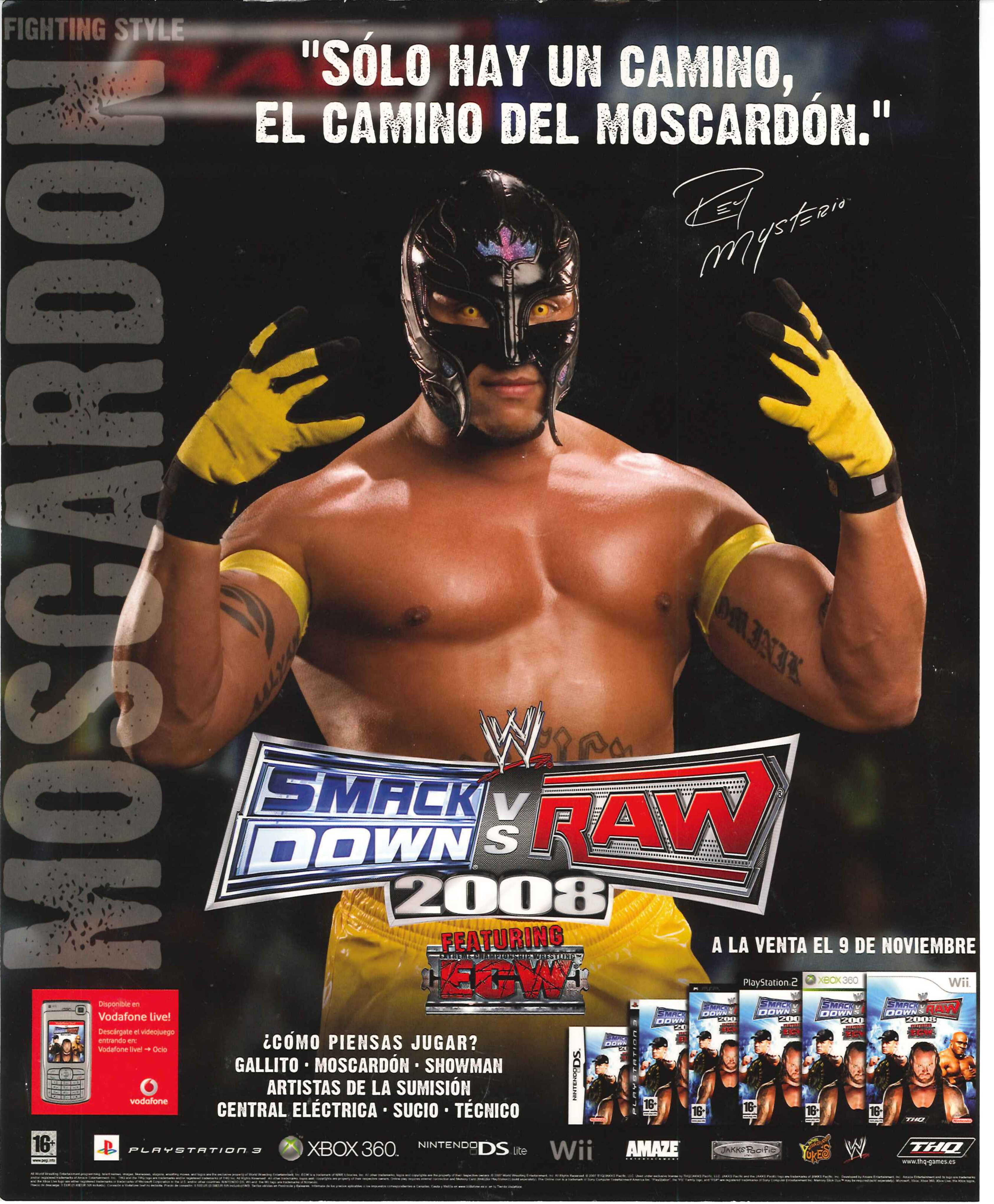


Juega The Darkness



Juega Marathon Durandal

¡Más! **Descargas:**
Temas e imágenes de jugador exclusivos Trailers y películas en HD
Archivos: Lee las reviews en la tele


FIGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO,
EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
A LA VENTA EL 9 DE NOVIEMBRE
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en:
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
NINTENDO DS lite
Wii
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es